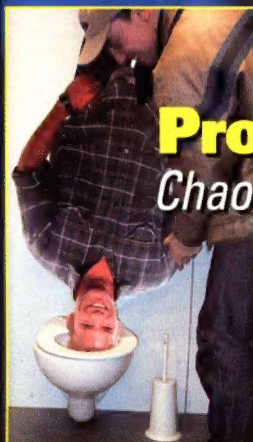
WWW.POWERWEB.NL JAARGANG 8 APRIL 2000 NR. 4 ƒ 5.95 / BFR 115



POWER UNLIMITED

HET GROOTSTE GAMESM...

Uitslag Game Awards 2000



Profcheck Ruud

Chaos in het Big Brother-huis

- F1 Racing Championship
- Rollcage Stage II
- Majesty
- Mario Party 2
- Perfect Dark
- Beetle Crazy Cup
- Grand Prix World
- Traffic Giant
- ISS Pro Evolution
- Team Alligator
- Colony Wars

Special Report

Boris bij Nintendo

MEESTERDIEF GARRETT VOORWAARDELIJK VRIJ

THIEF II - The Metal Age


FOX
INTERACTIVE

PlayStation

PC
CD




Power Unlimited
VNU Business Publications

Hoofdredacteur
Mark Friederichs

Eindredacteur
Ed Wiggemans

Redactie
Richard Simon, Jan-Johan Belderok, Bjørn Bruinsma, Boris van de Ven, Thomas Glas, Sara Luijters, Ruben Heere, Jan Meyroos, Andreas Urhahn

Redactie-assistente
Sandra van Herwerden
023-5463346
ma t/m do 09.00-17.00 uur

Redactie-adres
Power Unlimited
Postbus 1913
2003 BA Haarlem

Internet
www.powerweb.nl
power@bpa.nl

Vormgeving
EP&PP: Arend Bloemink (art-director), Nella de Koster, Monique Gelissen, Marie-José Reuwer, Marieke Bausch, Casper Voortman, Elaine van Weelden.

Illustraties
Angel & Ice TBH-Q, Aryton

Marketing
Sylvia Castelijn (marketing manager), Joost van den Berg (marketing assistent, 023-5463366) Patricia Koldewijn (bladmanager, 023-5463471)

Uitgever
Ian Bedwel

Advertenties
Reserveringen en aanleveren materiaal:
Sonja Francois 023-5463536
Verkoop binnendienst: Janet Robben 023-5463450
Accountmanager: Rob van Rijswijk 023-5463714, fax 023-5465508
Salesmanager: Frits Dufifie

International Advertising Sales Representation
www.globalreps.com
USA: tel. 1 415 249 1620, fax 1 415 249 1630
Europe/Asia/Middle East: tel. 44 207 316 9638, fax 44 207 316 9774

Druk
Roto Smeets Utrecht

SERVICE & INFORMATIE

Klantenservice
023-5566605, serviceteam@tijdschriften.vnu.com

Abonnementen
Wilt u een abonnement of hebt u vragen over uw abonnement, welkomstcadeau of de bezorging, schrijf dan naar Power Unlimited, Antwoordnummer 20057, 2130 RE te Hoofddorp, of bel met 023-5566789 (ma t/m vr 09.00–17.00 uur).

Abonnementsvoorwaarden
Het abonnementsgeld dient bij vooruitbetaling te worden voldaan. Voor de betaling daarvan ontvangt u een acceptgirokaart. Betaling door middel van automatische incasso is ook mogelijk. Abonnementen gelden tot wederopzegging en worden zonder tegenbericht automatisch verlengd. Het opzeggen van uw abonnement dient, bij voorkeur schriftelijk, 6 weken voor afloop van het abonnement te geschieden bij Media Expresse. Het telefoonnummer vindt u op de adressticker op Power Unlimited. Het adres staat vermeld op de acceptgirokaart en in de Gouden Gids onder 'week- en maandbladen'. Adreswijzigingen dient u minimaal drie weken van tevoren op te geven aan Media Expresse of Media Post.

Abonnementsprijs
f 65,40 per 12 nummers (f 5,45 per nummer), of Bfr. 1380. Prijswijzigingen voorbehouden.

België
Wilt u zich in België abonneren op Power Unlimited, dan kunt u contact opnemen met Mediaxis, Neerveldstraat 109, 1200 te Brussel, telefoon 02-7762233. Uitgever: Uitbreidingsstraat 82, 2600 Berchem.

Wet op persoonsregistratie
Wij maken u erop attent dat wij enkele door u verstrekte gegevens, zoals naam, adres en telefoonnummer hebben opgenomen in ons gegevensbestand. Dit bestand is aangemeld bij de registratiekamer te Rijswijk onder nummer P0001113.

Losse nummers
Losse nummers zijn verkrijgbaar bij de kiosk, boek- of tijdschriftenhandel, supermarkten en warenhuizen.

Reeds verschenen nummers
Reeds verschenen nummers kunnen tot maximaal 6 maanden na de verschijningsdatum worden nabesteld door f 8,95 per nummer over te maken op giro 670500 t.n.v. VNU tijdschriften, afd. Abonnementenservice te Hoofddorp, onder vermelding van het gewenste nummer. U kunt ook terecht bij Media Expresse. In België kunt u voor het nabestellen van reeds verschenen nummers contact opnemen met de klantenservice van Mediaxis (02-7762233).

Nederlandse uitgeversverbond
Groep publieks- en opinietijdschriften

Colofon

Inhoud

Cover-item, Thief II 26
Op alle punten overtreft Thief II, The Metal Age z'n voorganger The Dark Project; meer manieren van spelen, een spannender verhaal, nog sfeervollere levels en betere graphics. Thief II heeft ons gamershart gestolen.



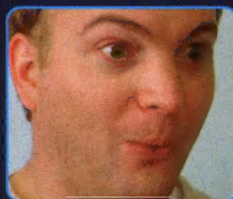
28 ISS Pro Evolution
Volgens Skate is ISS Pro Evolution de beste soccergame die hij ooit gespeeld heeft. De gameplay is zo verschrikkelijk realistisch dat je de echte spelersnamen totaal niet mist. Kortom, ISS Pro Evolution is dé shit!



22 Special Report Nintendo
Wat zijn de plannen van Nintendo voor het jaar 2000? Gaat alle aandacht uit naar de Dolphin of mogen de N64-gamers ook nog het een en ander verwachten? Boris vloog naar Seattle om dat eens even te checken voor jullie.

De Redactie

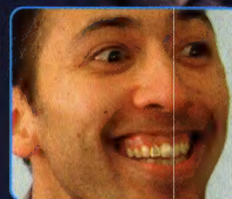
Van zowel KISS als The Dukes Of Hazzard komt een PSX game, DJ's Wipneus & Pim draaien disco uit de jaren zeventig en scoren vet... oftewel retro is in en alles mag weer. Wij vroegen de redactie welke legendarische 'helden' een comeback moeten maken.



Bjørn
Bjorn heeft nog steeds natte dromen van die blonde Abba-chick. Maar een come-back hoeft van hem niet. "Beelden in je hoofd zijn vaak mooier dan de werkelijkheid", sprak hij aangedaan toen ie laatst Sören Lerby in korte broek zag.



J.J.
"Marco van Basten moet terugkeren in de voetballerij. Wouters exit, Marco erin. En je zal zien dat alles goed komt bij Ajax en ze toch nog tweede worden... achter PSV, gna-gna-gna."



Skate
"Ik teken voor een reünieconcert met de Alpenzusjes. Ik heb namelijk jarenlang mijn jodel-genen onderdrukt en wil mijn verborgen talent wel eens openbaar maken. Ik jodel overigens principieel niet in het Oostenrijks."



Ed
"De Vrolijke Vingerhoedjes! Ja, dat was een heel beroemd goochelaarsduo bij ons in het dorp. Helaas hebben ze na het debacle met het doormidden zagen van de burgemeestervrouw nooit meer mogen optreden. Ik mis die gasten."

Perfect Dark

Perfect Dark heeft alles in zich om het succes van z'n voorganger Goldeneye te overtreffen. Origineel, uitstekende multiplayer missions, veel vette wapens, een ijzersterk verhaal en perfekte gameplay. Verder nog wensen?



dit nummer

24



56

Profcheck 'Big Brother' Ruud

Als trouwe Big Brother kijkers was het natuurlijk een buitenkansje voor Jan en J.J. om de populairste BB-deelnemer te ontmoeten. Ons duo sprak Neerlands geliefdste knuffelaar in het echte Big Brother huis in Almere.

F1 Racing Championship 41

Na F1 RC op de Game Boy, N64 en PSX te hebben gespeeld, is duidelijk dat deze race-game ass gaat kicken. In dit nummer bespreken we de PSX-versie en volgens Ed rijdt ie alle concurrentie in de grindbak. Pole positie voor F1 Racing Championship!



Power Unlimited Game Awards

Tja, dat was een beetje dom van ons; hadden we onze nieuwe redactie-assistente vergeten te zeggen dat de jaarlijkse PU-enquête meestal nogal wat respons oplevert. Sandra kreeg een lichte hartverzakking toen de afgelopen weken duizenden enquêteformulieren op haar bureau werden gedropt. Benieuwd naar de uitslag? Kijk dan snel op pagina 15.

15



PC CD-ROM

Beetle Crazy Cup	33
Business Tycoon	60
Grand Prix World	34
Majesty	44
Shogun, Total War	20
South Park Rally	30
Team Alligator	35
Thief II	26
Traffic Giant	45
Vampire	16
Wall Street Tycoon	61

PlayStation

Army Men 3D	59
Army Men Air Attack	58
Beat Mania	61
Colony Wars, Red Sun	52
F1 Racing Championship	42
ISS Pro Evolution	28
MediEvil 2	49
Rollcage Stage II	50
Ronaldo V-football	19
South Park Rally	30
International Track & Field 2	47

Dreamcast

Shadow Man	31
Virtua Striker	60
Worms Armageddon	59

Nintendo 64

Armorines	32
F1 Racing Championship	41
Mario Party 2	46
Perfect Dark	24

Game Boy Color

Armorines	59
Earthworm Jim 2	58
F1 Racing Championship	41
F1 World Grand Prix	61
Tiger Woods PGA Tour	60
Tonic Trouble	58

Yo! Post 6 PowerNews 8 Top 10 13 Powerweb Update 36 Mainframe Poster 38 Screenshots 53 Eeuwig Leven 63 PowerSales 70 De Qwifz 74



Sara

Volgens Sara moet Sean Connery weer 007 gaan spelen in de nieuwste Bond film. Hij is misschien wel wat ouder, trager, grijzer, dikker en incontinent geworden maar Sean is voor haar the one & only Bond! Sara heeft ook al een filmtitel: Tomorrow I'm gonna die.



Thomas

Voor Thomas is er maar één held: Duke Nukem. Toen hij laatst in een stripteasebar eer aan The Duke wilde betuigen, liet hij zijn broek op de enkels zakken en riep: "Hail To The King, baby!" Thomas is inmiddels opgenomen in psychiatrische inrichting De Barneveldse Kip.



Dre

"Ik eis bij deze Bassie en Adriaan terug op de buis! Je weet wel... Adriaan de acrobaat met last van zijn prostaat en Bassie weet wel waar de jenever staat en waar ie z'n belastingbonnetjes laat ..."



Boris

"Ik wacht met smart op de comeback van Ome Willem. Het schijnt namelijk dat zijn broodje poep de shit is! Ook had ie altijd zo'n leuk liedje aan het eind van zijn show: deze puist op deze puist."



Ruben

"Ivanhoe was mijn held. En Beertje Collargol. En Bolke de Beer trouwens ook. En brilbeer van de Berenboot. En Pipo de Clown. En Barbapappa. En Swiebertje. En Tita-Tovenaar. En Thierry de slingeraar. En ... zucht..."



Jan

"Laat Jimi Hendrix dit jaar als surpriseact op Pinkpop komen. Ja ik weet het, de man is dood maar Elvis treedt ook nog op en Jimi was hét gitaarbeest van 20e eeuw. Geen woorden maar snaren!"

Commentaar, kritiek, liefdesverklaringen, fanmail? Schrijf ons:

Yo!

CHEATS

Ik wou ff wat opmerken naar aanleiding van wat er op jullie site staat, want jullie zeggen dat 'onze Jan' alles onder de loep neemt (wat de cheats betreft). Misschien heb ik te veel of juist te weinig fantasie maar... mag dit wel in het openbaar? Of heeft hij er een loep bij nodig? Je kan ook naar een van de bekende brillenzaken gaan (wat moet je ANDERS...oeps, reclame) om er daar een glaasje in te slaan (of heeft hij al lenzen?).
Maar nu ff zonder gekheid: hoe kan hij nu al die cheats nakijken? Ik zou het wel knap vinden hoor, maar ik kan me voorstellen dat er zo onwijs bruut veel junk tussen zit dat hij er op het laatst toch een beetje ziek van wordt en de pijp aan Maarten kado wil doen (in een ouwe schoen...pfff flauw).
Ik denk namelijk dat de meeste gamers (cheaters), wanneer ze in een spel vastzitten (of te weinig doorzettingsvermogen hebben), cheats van het net plukken, en als ze denken of gezien hebben (of juist niet) dat het een mooie aanvulling zou kunnen zijn in jullie blad, ze het maar ff doormailen. Maar er zijn vaak een hoop cheats incompleet, of erger nog, ze werken gewoon niet. Dus hoe doet hij het nou? Greetzz,

Robin T., Alkmaar

Jan zou inderdaad gek worden als ie alle tips en truuks hoogstpersoonlijk zou moeten checken. Met al z'n ervaring lukt het 'm meestal wel om de goede, werkende tips van de junk te scheiden. Meestal dus...

Zoals jullie inmiddels weten, beloont de PU-redactie ieder nummer de leukste, interessantste, slimste of gewoon idiootste ingezonden brief/e-mail met een prijs.

De schrijver/schrijfster van de Brief van de Maand ontvangt naar keuze: óf Gran Turismo voor de PSX óf het PC-spel Traitors Gate. Stuur jouw inzending voor de Brief van de Maand naar: Power Unlimited, Yo! Post, Postbus 1914, 2003 BA Haarlem.

WEINIG NINTENDO

Ik kom uit België en ik lees jullie tijdschrift al sinds 1997. Ik vind het een geweldig tijdschrift. Er is wel één probleem, en dat is dat jullie toch een beetje te weinig informatie over de Nintendo-spellen geven. Ik als trouwe Nintendo-fan erger me daaraan. Jullie zeggen dat er niet veel spelen uitkomen voor de Nintendo, maar jullie bespreken er een heleboel niet. Een paar voorbeelden: World Driver's Championship die al een tijd in de winkel ligt, Rayman 2, Resident Evil 2, Roadsters, Quake 2, Shadowman...
En jullie zouden ook een beetje meer informatie moeten geven over de games die nog moeten uitkomen op de N64, zoals de games Zelda Gaiden (ter informatie: het spel noemen ze nu niet meer Zelda Gaiden maar Zelda: Mask of Majula) en Perfect Dark. Ik ga nu een eind aan deze brief maken, en als jullie willen dat dit tijdschrift tot de absolute top blijft behoren van de games-tijdschriften, plaats dan a.u.b. meer informatie over Nintendo.

Gregory, Izegem (België)

In dit nummer een Special Report over Nintendo en hun plannen voor 2000. Daarnaast twee pagina's Perfect Dark en verder Armorines, F1 Racing Championship en Mario Party 2. Kan ermee door toch?

NINTENDO SITE

Ik ben al weer een tijdje abo van de PU en ik vind het dan ook een te gek blad.
Maar het Powerweb daarbij vergeleken vind ik een beetje magertjes. Nou moeten jullie niet gelijk met slagroomtaarten gaan gooien, want het is een mooie site. Alleen zou er meer en gedetailleerdere (vast wel een spelfout) info moeten zijn. Daarom stel ik voor om een dochtersite genaamd Nintendo.powerweb.nl op te richten, zodat al het Dolphin nieuws gelijk en in volle glorie op jullie site staat. Hierdoor is de site aantrekkelijker en komen er ook veel niet-abo's op jullie site die dan misschien wel eens overgehaald kunnen worden om wel abo te worden. Dus iedereen wordt er gelukkiger van. Er zal ook vast wel een PSX fan zijn die een Playstation.powerweb.nl-site wil beheren, of DC fans et cetera.

Rob

We gaan vragen aan Boris of ie daar voor is.

MAINFRAME POSTER

Jullie blad is very oké, but... het is niet zo slim om zo'n vette mainframe-poster op de achterkant van een Power Score te doen! Want zo moet ik het beste games-magazine dat er is, uit elkaar halen en dat is zonde, want nu is er een bladzijde uit mijn PU! Voor de rest... keep on!

Peter van Dijk, Nieuwerkerk a/d IJssel

Ja, dat was even niet goed nagedacht. In dit nummer zie je dat we dat probleem hebben opgelost. Knap hè?

PLUG & PRAY

Ik wil jullie allereerst even complimenteren met het vernieuwde blad en Powerweb. Het ziet er beter uit en is een stuk overzichtelijker. Dat verdient een slagroomtaart!
Ten tweede heb ik natuurlijk ook wat te kankeren. Niet op de PU (die is zwaar OK), maar op dat verdomde Windows. Zelfs ik kan het nog beter ontwerpen. Als je een programma installeert, nestelt het zich in het systeem.
Daar maakt Windows de grote fout. Men zou gewoon een systeem op een cartridge moeten zetten. Die kan je dan in de winkel kopen voor ƒ 200,- en stop je achterin je computer. Waterdicht systeem. Dat moet toch kunnen? Zou je daar geen centen aan kunnen verdienen, meneer Gates? Kijk naar al die consoles. Die doen het toch ook niet zo verneukt als de Windows PC. Het is verdorie plug and pray als je een nieuwe add-on installeert. Ik heb helemaal een hekel aan mensen die zeggen dat hun PC nooit vastloopt. Nou, dan doe je er geen reet mee! Geloof me.
Je betaalt verdomme ƒ 3000,- voor zo'n apparaat, en wat gebeurt er als je hem een beetje op z'n donder geeft: 'de VXD398625076248 op locatie hbj545647568 heeft een ongeldige bewerking gemaakt'. Druk op 'enter' om de computer opnieuw op te starten. Hebben de computers van tegenwoordig allemaal zo'n turbo PII 500 processor, kan 'ie het nog niet zelf oplossen!
Ik heb zelf ook twee PC's staan (166 en 133) en ik koop geen nieuwe totdat er een waterdicht systeem op de markt komt. Je betaalt een berg geld voor een nieuwe PC, en het enige wat je er voor terugkrijgt, is een hoop gevloek op je vrije middagen. Nee, sorry PC, het begon allemaal zo mooi, maar de ontwikkeling gaat volledig de verkeerde kant op. Ik koop lekker een PSX, N64 of een DC. Ben ik lekker van dat geneuk af. I rest my case.

Bart van Broekhoven, Tholen

Je hebt gelijk; een PSX, N64 of Dreamcast is veel beter dan welke PC ook.

CITO-TOETS

Vanmorgen hadden we de tweede dag van de Cito-toets (ja, die toets voor groep 8 van de basisschool). Aangezien ik altijd nogal snel klaar ben met dat soort toetsen, had ik twee oude PU's meegenomen. Na tien minuten was ik klaar met de eerste taak, maar ik had de PU's in een plastic zak zitten, dus als ik ze eruit zou halen, zou dat teveel lawaai maken.
In de pauze tussen de eerste en de tweede taak haalde ik ze eruit, en toen ik klaar was met de tweede taak ging ik de PU's dus lezen (ik was alweer binnen tien minuten klaar met de taak). Toen mijn buurman klaar was, zei hij meteen: "oh, wat tof, spelletjes!". Daarom gaf ik er een aan hem. Maar mijn klasgenootje dat voor me zat, had het blad ook opgemerkt, en vroeg: "wat is dat?" Ik zei "Power Unlimited", en omdat zij zei dat ze er al veel over gehoord had, gaf ik die andere ook af (ik had hem toch al tien keer gelezen). Binnen twintig minuten waren

post

De redactie houdt zich het recht voor brieven niet te plaatsen of in te korten. Plaatsing betekent niet dat de redactie de inhoud van de brieven onderschrijft. Anonieme brieven worden niet geplaatst.

POWER UNLIMITED Yo! Post Postbus 1914 2003 BA Haarlem
E-MAIL: POWER@BPA.NL

beide PU's al de halve klas rondgegaan; iedereen vond het een heel leuk blad. Dus zeg ik nu namens de gehele klas: blijf zo doorgaan! Verder wilde ik nog zeggen: iedereen die een keer een toets heeft waarbij je iets te lezen mee moet nemen, kan ik aanraden niet een of twee, maar je hele verzameling PU's mee te nemen. Anders heb je binnen twee seconden geen enkele PU meer en moet je alweer in dat boek beginnen dat je al tien keer gelezen hebt.

Jeroen Messink, Gaanderen

Wat ons betreft is de hele klas met vlag en wimpel geslaagd voor die Cito-toets.

HET HARDE LEVEN

Wat kan het leven van een gamer soms hard zijn. Na vele slapeloze nachten is het dan zover; de allerbeste racegame is onder ons: Gran Turismo 2. Maar de ellende begint weer wanneer Colin McRae er aankomt. En dan nog stopt het niet, want even later wordt het uitkijken naar de PlayStation 2. En wie zei dat gamers geen geduld hebben. Om nog maar te zwijgen over alle games die telkens worden uitgesteld.
Nu nog iets heel anders: willen alle lafaards nu stoppen met het afbreken van de PU in andere bladen!?! Schrijf het naar de PU zelf, dan kunnen deze mensen tenminste reageren.
PS: doe zo voort, want er zijn ook mensen die kunnen lachen om jullie humor. Het leven is al ernstig genoeg.

Nico Desmedt, Moorsele (België)

Welke andere bladen?

REET SCHOPPEN

Ik vind dat jullie echt een vet blad maken, alleen heb ik hier en daar nog wat aanmerkingen. Ik vind namelijk dat het oude cijfersysteem veel beter was dan hoe het nu is. Wel vind ik het goed dat er een verschil is tussen de Power Check en de Power Score. Ik vind ook dat jullie wel eens wat meer nieuws neer mogen zetten, ongeveer zes bladzijden. En dan niet in vakjes, maar gewoon volgeschreven met een paar plaatjes. Ook zie ik geen Power Tips meer. Wat is dat nou? Niet zomaar kleine, maar veelbetekenende dingen weglaten hè redactie!
En ik heb ook wat te klagen over Power Retro. Ik vind het idee reet schoppen, maar er mag best tien jaar achteruit gekeken worden in plaats van vijf, en dan ook wat meer over de historie van de spelcomputer. Tot slot vind ik jullie echt reet kicken en hele leuke dingen schrijven. Ik hoop vooral dat jullie de cijfertelling van het rapport veranderen, want dat onderscheidde jullie van bladen die duur, dom en irritant zijn. Ga zo door.

Joost 'CaptainCool' van Buul, Vught

We vonden het oude cijfersysteem niet even-wichtig meer. En na urenlange discussies hebben we voor deze oplossing gekozen. Het is effe wennen maar we houden het voorlopig zo. In Power Retro blikken we terug op de PU-geschiedenis en die gaat 'maar' zeven jaar terug. En waar die Power Tips zijn gebleven, dat mag Joost weten, dus vertel het ons zelf maar.

GETEISTERD CEREBELLUM

Gaarne wil ik u mededelen dat mijn mentale welzijn sinds dinsdag de 16e november ernstige permanente schade heeft opgelopen. Gaarne wil ik u vertellen waarom. Leest, en wordt krijtwit van verbolgenheid…
Het was een gewone dinsdag. Een dinsdag zoals alle dinsdagen. En zoals alle dinsdagen ging ik naar mijn niet-nader-te-noemen favo gamesstore om eventjes mijn Gran Turismo capaciteiten te collationeren met een van mijn gerespecteerde kameraden in dit heiligdom. Bij aankomst deinsde ik terug van ontsteltenis, en voelde ik iets sijpelen in mijn broek. Het werd mij zwart voor de ogen, ik werd duizelig, en zag de wereld draaien. Mijn cerebellum werd geteisterd door miljarden stroomstootjes die razendsnel door mijn hersenpan dansten. Ik moest haast vomeren van ontzetting. Nee, dit kon niet waar zijn…
Maar toch, het was waar: de etalageruit was ingesmeten! Welk individu had het idee in zijn hoofd gehaald om de ruit van deze tempel in te gooien? Heiligschennis! Profanatie! En zelfs nog recht door het logo ook!
Ik inviteer degene die deze zonde heeft begaan, zich te melden bij mij. Neemt uw controller mee, zodat wij dit als waardige gamers kunnen oplossen, namelijk door middel van een potje Gran Turismo. Ik hoop dat de redactieleden van de PU mijn psychisch leed kunnen verzachten door deze brief als 'Brief van de Maand' te proclameren, en mij Gran Turismo 2 op de PSX te doneren. Amen.

Erik Houbiers, Meerssen

Helaas hebben we uw volumineus schrijven niet gekandideerd als Brief van de Maand, zoals u met aan zekerheid grenzende waarschijnlijkheid zelf reeds hebt geconstateerd. Als lichte consolatie kunnen we u informeren over het feit dat we uw verfijnd epistel in onderhavige competitie als tweede hadden gepositioneerd. Maar, en dat wellicht ten overvloede: DAT LEVERT GEEN REET OP!

BRIEF VAN DE MAAND

MOEDER PU

Het was kwart voor drie op de basisschool, lang, lang geleden. We kregen grote vellen met de nog niet ingevulde namenlijsten. Het was weer tijd voor de jaarlijkse kinderpostzegelactie.
Nadat de schoolbel ging, snelde iedereen zich naar de huizen aan de overkant van de school. Ik kon deze en de andere huizen in de buurt wel vergeten, want ja hoor, ik moest de eerste vijf bladzijden van de PU overschrijven omdat ik deze stiekem bij de geschiedenisles zat te lezen (want ja, wie gaat er nou bij geschiedenis op zitten letten?).
Nadat ik de brieven van de Yo! Post onderhand wel uit mijn kop kende en de eerste vijf bladzijden had overgeschreven, mocht ik gaan. Buiten zijnde zag ik alle deuren al beplakt met postzegels. Ik kon wel janken!
Ah, eindelijk zag ik een huis waarbij nog niet eerder iemand geweest was, maar die bewoner was natuurlijk weer eens niet thuis! Dus ik liep slenterend door de stad, terwijl ik nog steeds niets verkocht had. Ik liep een straat in waar ik nog nooit geweest was; een verlaten straat met aan het einde ervan een klein gebouw. Ik liep er naartoe met de hoop dat niemand er nog geweest was. En ja, gelukkig geen postzegel te bekennen. Ik belde aan. Een klein meisje deed open, en ik stelde de vraag die heel standaard was bij kinderpostzegels verkopen: "is je moeder thuis?". Het meisje liep rustig weg. Ik dacht 'ha, eindelijk beet!'. Na een minuut vol hoop kwam het meisje aanwaggelen; ze had een tijdschrift in haar handen. Ik vroeg: "is je moeder er niet?" "Jawel", zei het meisje, "hier in mijn handen". "Dit is onze moeder", en ze hield haar armen gestrekt naar mij toe.
Het was de Power Unlimited van al twee jaar geleden! Er kwamen andere kinderen bij. Moeder PU zorgt voor ons, zeiden ze in koor. En toen zag ik een bordje achter de kinderen: 'Wees-huis Moeders Mooiste' stond erop. Ik groette hen en ik ging met een traan in mijn oog op huis aan.

Bart Boonstra, St Michielsgestel

Hier op de redactie kregen we het ook even te kwaad Bart. Zo'n hartverscheurende brief verdient het om brief van de maand te worden.

Verhuisd

Het PU-team is op het moment dat je dit leest verhuisd, en wel van Amsterdam naar Haarlem. Post gericht aan de redactie kun je vanaf nu sturen aan: **Power Unlimited**

De Redactie

Postbus 1914

2003 BA HAARLEM

Net als altijd kunnen we je geen persoonlijk antwoord garanderen, maar ook in Haarlem blijven we natuurlijk alle post lezen.

WinWinWin

Deze maand geeft Power Unlimited tien exemplaren van de game **Die Hard Trilogy 2** weg, en wel vijf keer in een PSX- en vijf keer in een PC-versie. Wil je kans maken op een van de deze tien prijzen, **schrijf dan op een briefkaartje welke versie je zou willen winnen en vooral waarom.**
Stuur dit kaartje vervolgens vóór 25 april naar:

Power Unlimited
O.v.v. Die Hard prijsvraag
Postbus 1914
2003 BA Haarlem.



De prijswinnaars krijgen automatisch bericht.

Wordt verwacht

Turok III (DC, N64, PS2): zomer 2000
Mike Tyson Boxing (PSX): juni 2000
Tony Hawk Pro Skater 2 (DC, N64, PS2):zomer 2000
Outcast II (PC, PS2): zomer 2001
Baldurs Gate (PSX): juni 2000
Evolva (PS2): zomer 2000
Age of Empires 2 (DC): lente 2000
Metal Gear Solid 2 (DC, PS2): zomer 2000
Midtown Madness (DC): lente 2000

Driver 2

Het kon natuurlijk niet uitblijven, een opvolger voor de mega-hit Driver.
Driver 2 laat undercover cop Tanner 40 missies rijden in de steden Chicago, Las Vegas, Rio en Havanna.
De 3D-engine is verbeterd en ook kwa gameplay zijn er flink wat veranderingen. Zo kan Tanner uit de auto stappen en andere auto's, bussen en trucks kapen om in rond te scheuren (GTA anyone?).
In het volgende nummer lees je een uitgebreid verhaal over Driver 2.

Quake: de movie?

Als je denkt dat we het over een Hollywood-produktie hebben, dan heb je het goed mis. 'Quake God' is door het kleine Tritin Films gemaakt en wel met behulp van de Quake 3 engine. Quake God kent die typische spooky Quake-feel en entertaint van begin tot eind. Het resultaat staat op www.planetquake.com/cineplex

PowerNews

Nieuwe Nintendo's

Volgens de oorspronkelijke planning zou de Game Boy Advance van Nintendo dit jaar nog geïntroduceerd worden. De verkoopresultaten van de Game Boy Color zijn echter nog dusdanig goed, dat dit wel eens zou kunnen betekenen dat zijn opvolger voorlopig nog even in het lab blijft. Stoppen met kopen dus, die Game Boy Color.
De Nintendo Dolphin wordt overigens volgens de laatste berichten in september tijdens de ECTS in Londen onthuld. Zou eens tijd worden.

Niet Quake IV

Terwijl Quake III: Arena pas een paar maanden in de winkel ligt, is Id al weer bezig met een nieuwe game. Het is niet Quake IV, maar uiteraard verschijnt er wel nog een add-on die vooral meer Capture The Flag en andere team-online spelonderdelen zal bevatten.
De nieuwe grote game van Id waarover in de wandelgangen druk wordt gespeculeerd, is een 3D Diablo-achtig spel gebaseerd op de Quake III engine.

PowerSpy

Rockstar Games gaat de Dreamcast-versie van Hidden and Dangerous verzorgen (lente 2000), er komt ook een PlayStation 2-versie op de markt (winter 2000). * De verwachte PC-hit Halo zal ook op de PlayStation 2 verschijnen. * Het gerucht gaat dat Daikatana weer is uitgesteld. De nieuwe release-datum is nu 1 april (geintje?). * CapCom heeft bekend gemaakt dat het vierde deel van Resident Evil op de PlayStation 2 zal uitkomen. * Id Software heeft bevestigd dat er momenteel aan Wolfenstein 2000 wordt gewerkt. De developer heeft de produktie niet zelf in de hand genomen. Wie wel, is een geheim. Zeker is dat de Quake III engine gebruikt zal worden. * Electronic Arts gaat nauwelijks of geen games voor de Dreamcast uitbrengen. De software-reus fokust zich helemaal op de PlayStation 2, waar momenteel al vijf titels voor in produktie zijn. * Volgens insiders komt er toch een Tomb Raider V, en wel op de PlayStation 2. * Bullfrog is momenteel druk bezig met sleutelen aan Dungeon Keeper 3. * Zeer waarschijnlijk zal er een FIFA EK-game komen. Want waarom heeft EA anders de exclusieve rechten van het kampioenschap gekocht? * Episode I Racer komt eraan voor de Dreamcast. Het spel heet alleen een beetje anders: Episode I Racer Arcade.

Skate Cast

In de vorige PU las je het al: Tony Hawk Pro Skater verschijnt binnenkort ook op de Dreamcast. Of het er goed uit gaat zien, kun je nu vast even checken.











RED ALERT 2

Uit zeer betrouwbare bron hebben we vernomen dat Westwood niet alleen met Command & Conquer: Renegade bezig is, maar ook met Red Alert 2! Beide games moeten eind dit jaar het licht zien.
Het is onwaarschijnlijk dat Westwood een hele nieuwe engine voor Red Alert 2 heeft gebouwd, daarvoor ontbreekt simpelweg de tijd. Verwacht wordt dan ook dat het spel gebruikmaakt van de engine van Tiberian Sun.

X-Box

Eindelijk is er dan wat nieuws te melden over de X-Box, de nieuwe console waarmee Microsoft Sony van de troon wil stoten, zij het dat het nog steeds uitdrukkelijk om geruchten gaat.
Het apparaat zou in september 2001 in Amerika gelanceerd worden en niet veel later in Europa. De software is niet compatible met de PC, wat eerder wel beweerd werd.
Het apparaat gaat de merknaam Microsoft dragen, werkt met het medium DVD (DVD-films zijn afspeelbaar), heeft een besturingssysteem dat afgeleid is van Windows, bevat een 56K-modem, een processor van mogelijk 1 GHz (!), 64 Mb RAM en krijgt een verkoopprijs tussen de $ 149 en $ 349. Bovendien zou het voor softwarehuizen aantrekkelijker zijn om games voor de X-Box te ontwikkelen dan voor Sony's PlayStation 2, gezien de veel lagere royalty-bedragen die Microsoft zal gaan vragen. Het wachten is nu nog op de bevestiging van Microsoft.

Power Retro

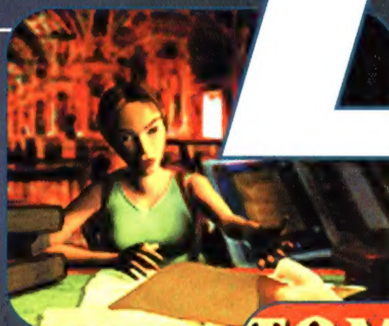
April 1995, wie herinnert zich deze maand niet? Yo! Post stond vol met brieven over Laura, die twee PU's eerder een score van maar liefst 5,6 gaf aan Final Fantasy III voor de SNES, wat niet door iedereen met even veel gejuich onthaald werd.
De Power Top 10 deed in dit nummer zijn intrede. Op de eerste plaats bij Nintendo stond Donkey Kong Country (SNES). Voor Sega voerde The Lion King (MegaDrive) de lijst aan. PC-gamers zagen dat Under a Killing Moon het bestverkochte spel was.
Ben de Dood voelde vier 3D shoot'm ups aan de tand: Operation Bodycount, Heretic, Descent en Dark Forces (allevier PC-titels). De drie laatste scoorden alle een 8 of hoger, de eerste 'slechts' een 7. Om maar even aan te tonen hoe groot de invloed van Power Unlimited is: heb je ooit nog iets over Operation Bodycount gehoord?
Leuk is het kadertje over een of ander geheim projekt waar de jongens van Id Software mee bezig zouden zijn, namelijk Quake. Hierin zouden alle mogelijkheden uit de vier eerdergenoemde games verwerkt worden om te komen tot de ultieme shoot em up. Ergens anders op deze pagina lees je iets over Quake IV.

Velgend nummer



Power Unlimited nummer 5 ligt op 25 april in de winkel. En omdat dit waarschijnlijk niet alles is wat je wilt weten, vertellen we je ook nog even dat naast veel andere titels in ieder geval de volgende games aan bod komen: Scooby Doo, F1 2000, F/A-18 Simulator, Superbikes 2000, Nox, Ridge Racer 64, F1 Racing Championship, Wild Wild West, Invictus, Destruction Derby 64, Ground Control, Alone in the Dark, Crusaders of Might and Magic, Halo, Road Rash Jailbreak, N-Gen Racing, Army Men – Sarge's Heroes, Rayman 2 (DC), Wild Metal en FIFA 2000 (GBC). Uiteraard is alles weer onder voorbehoud.

Lara in the pocket







Lara goes portable, maar of de sterke punten van de game ook op Game Boy Color overkomen, is nog even de vraag.
Alles draait om The Nightmare Stone, een magisch kristal dat, eenmaal in verkeerde handen, de kracht heeft om de wereld te vernietigen. Gelukkig klimt, rent, springt, rolt en zwemt Lara rond en heeft ze daarnaast ook nog eens een uzi en een pistool. Het verhaal speelt zich in de jungles van Peru af. Een uitgebreide review volgt.





Als een vijandelijke Exocet-raket met een snelheid van mach 0,9 (1 km per 3 sec.) op een van onze fregatten afkomt, raken we aan boord niet in paniek. Ten eerste omdat we weten dat van paniek een raket niet minder snel gaat. Ten tweede omdat we altijd nog onze Goalkeeper hebben. Het hightech snelvuurkanon dat meerdere raketten uit verschillende richtingen automatisch kan uitschakelen. Zelfs tot op 50 meter afstand. Onze fregatten zitten boordevol met dit soort geavanceerde elektronica en computertechnologie. Techniek die feilloos moet werken. Daarvoor hebben we mensen nodig. Jongens en meisjes die het leuk vinden om met techniek te werken. En die technisch inzicht koppelen aan een goed stel handen. Ben jij zo iemand? Dan is het goed om te weten dat je van je hobby je werk kan maken. Bij de Wapentechnische Dienst Scheepssystemen (WDS). Daar ben je als onderofficier verantwoordelijk voor het technische team dat zich bezighoudt met de sensoren en wapen- en commandosystemen aan boord. Zoals kanons, lanceerinrichtingen en radar-, sonar- en radioapparatuur. Dat betekent niet alleen onderhoud, maar ook reparatie en het oplossen van eventuele storingen. Daarvoor moet je wel eens een kijkje achter de schermen nemen om te zien waar het probleem zit. Je kan ook kiezen voor de Wapentechnische Dienst Vliegtuigtechniek (WDV). Je werkt dan met de wapensystemen van vliegtuigen en helikopters. Maar waar je voorkeur ook naar uitgaat, je kiest voor een afwisselende baan bij een bedrijf waarmee je flink wat van de wereld ziet. En je gaat nog goed verdienen ook. Want tijdens het varen krijg je boven op je gewone salaris een flinke toeslag. Zie jij een functie achter de schermen wel zitten, vul dan de antwoordkaart in of bel gratis 0800-0422 (ma. t/m vr., 9 tot 21 uur).





Onderofficier Wapentechnische Dienst:

■ Havo met Wi-B en Na, mbo met En, Wi en Na of mts-diploma. ■ Maximum leeftijd 26 jaar. ■ Je krijgt een aanstelling voor onbepaalde tijd.



GAMES BIJ FREE RECORD SHOP

PC CD-ROM
GRAND TOURING
VAN 99,95
NU 20,00





NIEUW
PLAYSTATION
COOL BOARDERS 4
119,95

NIEUW
DREAMCAST
CRAZY TAXI
139,95





PC CD-ROM
REDLINE RACER
VAN 39,95
NU 14,95

Scheur in je taxi door drukke straten en achterbuurten om je klanten zo snel mogelijk op de plaats van bestemming te krijgen. Kies de kortste weg en laat je onderweg niet afremmen, want tijd kost geld.





JE KUNT OOK BETALEN MET:







VERKOOPPUNT VAN:



KIJK ZATERDAG ROND 17.30 UUR NAAR GAMEFORCE 1 OP VERONICA

www.FreeRecordShop.nl

Power Top 10

In samenwerking met: Dutch Interactive Charts

Iedere maand wordt de Power Top-10 samengesteld aan de hand van de gegevens van de Dutch Interactive Charts (DIC). De DIC is een tweewekelijkse lijst die, behalve in Power Unlimited, ook is terug te vinden op het PowerWeb (www.powerweb.nl). Omdat de Power Top-10/DIC wordt samengesteld aan de hand van de harde verkoopcijfers zul je soms ook oudere budget-titels tegenkomen. Het cijfer tussen de haakjes is de positie die het spel vorige maand in de Power Top-10 innam.

Top 10 Nintendo 64

1	(1)	Donkey Kong 64
2	(3)	Mario Kart
3	(2)	Super Smash Brothers
4	(9)	Rainbow Six
5	(7)	Jet Force Gemini
6	(-)	Goldeneye
7	(-)	Mario Party
8	(-)	Carmageddon 64
9	(-)	Armorines
10	(-)	Bass Hunter 64





Top 10 PC

1	(2)	A2 Racer 3
2	(1)	Quake III: Arena
3	(-)	Need For Speed: Road Challenge
4	(7)	Driver
5	(4)	Age Of Empires 2
6	(3)	Championship Manager 99/00
7	(-)	Game Hits 3D
8	(-)	Unreal Tournament
9	(-)	Planescape Torment
10	(-)	LeMans 24 Hours

Top 10 PlayStation

1	(-)	Gran Turismo 2
2	(-)	Driver
3	(1)	Medal Of Honor
4	(4)	FIFA 2000
5	(8)	Need For Speed 4
6	(-)	South Park Rally
7	(3)	Tomorrow Never Dies
8	(7)	Crash Team Racing
9	(8)	Pac Man World
10	(2)	Tomb Raider IV



POWER HITS!

Hier volgt een overzicht met de games die in de vorige drie nummers de beste cijfers kregen:

GAME BOY (COLOR)

Mickey's Adventure Racing (maart)	8,5
Grand Theft Auto (januari)	8,5
WWF Wrestlemania 2000 (januari)	8,2
Star Wars Racer (maart)	8,0
Worms Armageddon (februari)	8,0
Pac-Man (februari)	8,0
Ms. Pac-Man (februari)	8,0

NEO GEO POCKET

Dark Arms (maart)	8,0

NINTENDO 64

Bass Hunter 64 (februari)	8,4
Super Smash Brothers (februari)	8,4
Earthworm Jim 3D (februari)	8,0

DREAMCAST

Soul Calibur (februari)	9,9
Ready 2 Rumble (maart)	9,0
Snow Surfers (maart)	8,8
Speed Devils (januari)	8,5
Aerowings (februari)	8,4
Jimmy White's Cueball 2 (januari)	8,4
Incoming (januari)	8,4
Power Stone (februari)	8,2

PLAYSTATION

Gran Turismo 2 (februari)	10
Resident Evil 3 (maart)	9,0
Tomorrow Never Dies (januari)	9,0
Grand Theft Auto 2 (januari)	9,0
Le Mans 24 Hours (januari)	8,9
Fighting Force 2 (februari)	8,8
NHL Championship 2000 (februari)	8,6
NBA Live 2000 (maart)	8,5
Championship Motocross (februari)	8,5
Magical Tetris Challenge (januari)	8,5
Tomb Raider IV (februari)	8,3
Ready 2 Rumble (maart)	8,0
Ace Combat 3 (maart)	8,0
South Park, Chef's Luv Shack (februari)	8,0
Reel Fishing (februari)	8,0
Madden 2000 (januari)	8,0

PC CD-ROM

The Sims (maart)	9,7
Rally Championship, Edition 2000 (januari)	9,3
Quake III: Arena (februari)	9,0
Nocturne (januari)	9,0
Messiah (februari)	8,9
NBA Basketball 2000 (februari)	8,9
Theme Park World (januari)	8,9
Planescape Torment (maart)	8,8
Police Quest Swat 3 (februari)	8,8
Battlezone II (februari)	8,8
Virtua Pool Hall (februari)	8,8
Spirit Of Speed 1937 (februari)	8,8
Half-Life, Opposing Force (januari)	8,8
Flanker 2.0 (januari)	8,5
Sega Rally (januari)	8,5
Armored Fist 3 (januari)	8,4
Spec Ops II (februari)	8,3
Creatures 3 (januari)	8,3
I-War Deluxe, Defiance (januari)	8,2
Abomination (januari)	8,2
Alien Nations (januari)	8,1
LeMans 24 Hours (maart)	8,0
Hidden & Dangerous, Fight For Freedom (februari)	8,0
NHL Championship 2000 (februari)	8,0
Tarzan (januari)	8,0
Madden 2000 (januari)	8,0

POWER UNLIMITED

GAME AWARDS 2000

Donderdagavond 16 maart: tranen alom, zoniet van geluk, dan wel van teleurstelling. Waar we het over hebben? De uitreiking van de Power Unlimited Game Awards 2000 natuurlijk. In PU 2 konden jullie je stem laten horen, en dat hebben we geweten. Hieronder alvast de uitslag van een aantal categorieën, de rest en een uitgebreid sfeerverslag volgt in het volgende nummer.

De beste PlayStation-game van 1999
1. Driver
2. Metal Gear Solid
3. Final Fantasy VIII

De beste PC-game van 1999
1 Grand Theft Auto 2
2 Tiberian Sun
3 FIFA 2000

De beste Nintendo 64-game van 1999
1 Donkey Kong 64
2 Rayman 2
3 Jet Force Gemini

De beste Dreamcast-game van 1999
1 Soul Calibur
2 Sonic Adventure
3 Speed Devils

De beste game van 1999
1 Driver (PlayStation)
2 Metal Gear Solid (PlayStation)
3 Final Fantasy VIII (PlayStation)

Het meest originele spel van 1999
1 Driver (PlayStation)
2 Metal Gear Solid (PlayStation)
3 Roller Coaster Tycoon (PC)

De beste spelcomputer van 1999
1 Sony PlayStation
2 Nintendo 64
3 Sega Dreamcast

Het beste PC-merk van 1999
1 Compaq
2 IBM
3 Packard Bell

De beste gameswinkel van 1999
1 Free Record Shop
2 Bart Smit
3 Dixons



Beste spelcomputer van '95, '96, '98 én 1999: de PlayStation.



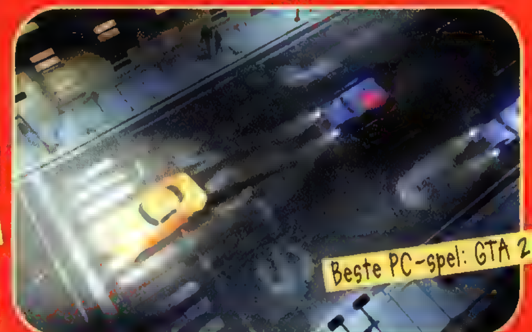
Soul Calibur: nummer één op de Dreamcast.



Dé grote winnaar dit jaar is Driver: beste PSX spel, beste game op alle systemen en meest originele game van 1999.



De oudjes doen het nog best: Donkey Kong (Country) werd al in 1994 uitgeroepen tot beste game van het jaar.



Beste PC-spel: GTA 2.

VAMPIRE

The Masquerade – Redemption

Als het goed is, kunnen we met z'n allen komende zomer jonge maagden in hun nek gaan bijten. Alhoewel, punkers en ander tuig blijven ook niet gespaard in de action-RPG Vampire: The Masquerade-Redemption.

BLOEDERIGE KLAPPER

Zomer vorig jaar liet PU-baas Mark zich door Activision al rijkelijk fêteren in een Schots kasteel tezamen met de crème de la crème van de Europese gamespers. Hij was toen al zeer onder de indruk van deze action-RPG. Een spel dat de term 'bloederig' een geheel nieuwe lading zal geven.
In deze game speel je namelijk een vampier en niet zomaar eentje, nee een vampier met wroeging en menselijke trekjes.
Intussen ligt Nihilistic volgens zeggen goed op schema. Als uitgever Activision nu maar niet gaat lopen pushen en de game vol bugs op de markt brengt, dan zou Vampire best eens een klapper kunnen gaan worden.

REIS DOOR DE TIJD

In deze game neem je de rol op je van voormalig kruisridder en vampier Christof Romuald.
Vampieren zijn zoals je weet onsterfelijk, mits ze om de zoveel tijd een verse lading bloed tot zich kunnen nemen. Dat is dus meteen een van de vele opmerkelijke en leuke onderdelen van het spel. Een vast terugkerend gegeven is namelijk dat je, om in leven te blijven, regelmatig een jonge maagd of een ander smakelijk slachtoffer in de nek dient te bijten.
Het spel begint in de 12e eeuw. Samen met andere vampieren moet je door de tijd reizen om een mysterie op te lossen dat al eeuwen de wereld bezighoudt en uiteindelijk in de moderne tijd zal eindigen.
Natuurlijk zijn er ook 'slechte' vampieren en zullen er heel wat gevechten moeten worden geleverd. Naast vampieren-clans zul je ook gewone mensen tegenkomen die je kunnen helpen of dienst doen als onvrijwillige bloeddonor. Daarnaast vind je ook monsters op je pad alsmede vampierenjagers en de FBI.

INTERNE STRIJD

Vampieren leven in dit spel in clans en iedere clan heeft een verschillende manier van handelen en spelen. Met name online zie ik de diverse clans al weer uitgroeien tot complete vampier-gemeenschappen. Zo zijn er duivelse, brute en zeer slechte clans maar ook meer menselijke, filosofische clans. Het spel speelt volgens het principe van aktie - reaktie. Maak je een bepaalde vampier tot vijand in de Middeleeuwen, dan kan het goed zijn dat die in de moderne tijd nog steeds achter je aan zit, inclusief zijn volgelingen. Denk dus goed na voordat je een rivaliserende vampier tegen je in het harnas jaagt.
Een belangrijk aspekt zal liggen in de interne strijd; de strijd tussen je menselijke kant en het beest binnenin je. Beslissingen en akties die je onderneemt zullen het hele verdere spel van invloed blijven. Een beetje als skills en ervaringen die je doorgaans opbouwt in een RPG.
Hoe dit psychologische tintje in de uiteindelijke game zal uitpakken, blijft afwachten maar het cliché 'veelbelovend' lijkt hier wederom op z'n plaats.

Krijg nou een bloedspuwing

Zo zien vampieren er anno 2000 uit.

Iets zegt me dat dit geen eerlijk gevecht is.

Likkebaardendlekkerlegsenkoelklinkend-frisdrink'tgtemmensmerendflitsendsnelvibrerend-koelkoelkoelsissend... BLOED!

Had je beter niet kunnen doen.

Makker, jij hoort dood te zijn. Wil je er wel even bij blijven, ja?





Vorige maand bekeek Skate in Parijs Infogrames' nieuwste footie waarin 's werelds meest getalenteerde voetballer, alsmede zijn geboorteland, de hoofdrollen opeisen.

VETTE PLUIM

In samenwerking met het team van Power And Magic Entertainment, doet Infogrames een gooi naar de macht in het land van de soccergames. Nu weten we allemaal wel dat EA Sports met z'n FIFA-cyclus niet zomaar van de troon te stoten valt maar hé, ieder bedrijf die dit probeert te bewerkstelligen, krijgt van mij bij voorbaat al een vette pluim.
Nu is het niet zo dat Ronaldo V-Football over net zoveel opties beschikt als de meest recente FIFA-game maar het zou ook onzin zijn om dat proberen na te streven. FIFA is wat betreft de hoeveelheid teams, mogelijkheden en licenties nu eenmaal de ultimate soccergame. Maar toch zou Ronaldo V-Football best wel eens hoge ogen kunnen gaan gooien.

LEUKE OPTIES

Wat valt er te vertellen over deze footie? Nou, toch wel aardig wat hoor. Zo heeft Infogrames de officiële licenties van Ronaldo (wat verklaart waarom je hem niet vaak in andere nieuwe games ziet) en het nationale team van Brazilië binnengehaald en kent de game 63 andere landenteams en een twintigtal All-Star teams uit heden en verleden. Da's op zich al leuk en aardig maar wat me tijdens de presentatie meer aansprak, waren de game-opties. Zo is er een Arcade Cup in het leven geroepen, waarbij je speelt volgens een zogenaamd coin-op principe (net als in de speelhal, alleen zonder gul-dens dan) en is er zelfs een Survival mode aanwezig. Hierin dien je met een team naa[r] keuze een stuk of 25 teams te verslaan, en ik kan je nu al vertellen dat dit geen makkelijke klus zal worden.
Daarnaast zijn er natuurlijk de standaard modes als Tournament, League en de V-Football Cup en is er, om de boel af en toe wat interessanter te maken, een extra optie om wedstrijden te spelen waarin je als eerste één, twee of drie goals gescoord moet hebben. Was een deetje van Ronaldo zelf, als ik de makers mag geloven.



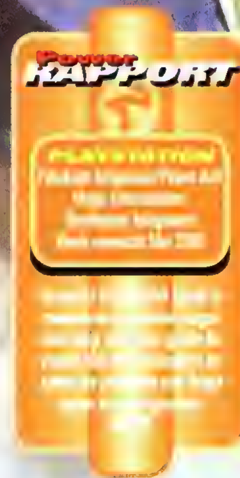






PASSANT

Al was de versie die ik kon spelen nog lang niet af, de game was toch wel zo ver gevorderd dat ik er een goed beeld van kon krijgen. Grafisch oogt alles vrij gelikt (al kan het niet echt hangen met… ach, je weet wel), en komt het met de speelbaarheid (die ik wel erg veel weg vond hebben van die van ISS Pro Evolution) ook wel goed.
De bediening is niet al te moeilijk, wat de aktie natuurlijk alleen maar ten goede komt. De support engine zorgt ervoor dat je medespelers (die net als je tegenstanders over een behoorlijke dosis A.I. beschikken) de open ruimten beter benutten, zodat je een vrij realistisch spelbeeld krijgt.
Ik denk dan ook dat het met Ronaldo's V-Football wel goed gaat komen. Overigens is het de bedoeling dat van deze footie (mits ie goed gaat lopen natuurlijk) een hele serie zal komen. Verwacht over een jaar of vijf echter geen Ronaldo die de cover siert, want hoe cru het ook klinkt, hij is toch een passant in het grote spel dat voetbal heet. Brazilië zal de komende jaren aan de basis blijven staan voor dit spel, alleen dan met een nieuwe ster.
Tja, zo gaat dat in de voetballerij hè: here today, gone tomorrow. Hoewel, ik denk dat we van Ronaldo nog wel eventjes kunnen blijven genieten. In het echie, alsmede in games.



Ronaldo V-FOOTBALL

SHOGUN
TOTAL WAR

De meeste real-time strategygames vinden plaats in de verre toekomst, maar in Shogun: Total War gaan we terug naar het feodale Japan tijdens de 16e eeuw. BANZAAIIII!!


Paars staat netjes opgesteld en wacht op orders.

HAKKENDE SOLDATEN

Massale veldslagen waarbij verschillende partijen op elkaar inhakten waren in de Middeleeuwen aan de orde van de dag. In het spel Braveheart werkte dat jammerlijk genoeg totaal niet. Een gemiddelde PC kon de honderden vechtende manschappen tegelijk niet aan, hetgeen haperingen en flikkerende graphics opleverde. Bovendien werden de gevechten onoverzichtelijk en verzandde het commanderen van manschappen in lukraak geklik met de muis. In Europa waren dergelijke gevechten inderdaad vrij primitief en ongeorganiseerd. In de latere Middeleeuwen in Japan ging het er een stuk gestructureerder aan toe. Zo kun je in Shogun: Total War via allerlei formaties de vijand te lijf. De mannetjes zijn wel een stuk kleiner dan in Braveheart. Hierdoor heeft de engine geen enkele moeite met het tonen van vele honderden manschappen.

KOKU

Het spel doet kwa besturing en graphics aan Myth II denken. Het grote verschil is echter dat de maps in Shogun enorm uitgestrekt zijn. Ook hebben de Japanse hooglanden enorm verschil in reliëf. Terwijl er een konvooi mannen in een vallei staat te vechten, kan een ander gedeelte van jouw mannen tegelijkertijd ergens anders bovenop een berg in een gevecht verwikkeld zijn. Jij als provinciale lord voert het commando over een eeuwenoude clan. Je bezit een stuk land en hebt te maken met zeven rivaliserende lords en hun clans. Ieder gebied bestaat uit regio's die allemaal een hoeveelheid rijst opbrengen, afgemeten in koku. Alles draait om die koku; hoe meer koku, hoe rijker je bent en hoe meer voedsel je hebt, waardoor je dus meer manschappen kunt trainen en in leven kunt houden.


De hoogste heren maken hun handen niet vuil.


Stuur een ninja op pad om een lord het zwijgen op te leggen.

TROEPEN

De enorme gevechten vereisen nogal wat taktisch inzicht. Sowieso moet je een uitgebalanceerde troepenmacht hebben voordat je gaat knokken. Dat betekent veel dojo's bouwen. Naast grondtroepen en krijgers te paard kun je ook elitetroepen trainen. Denk dan aan zwaarbewapende samurai's. Later kun je zelfs ninja's inhuren om lastige lords of legeraanvoerders 's nachts te laten ombrengen.
Maar de enorme gevechten op de open velden en vlakten, daar draait het om in Shogun. Je kunt ieder mannetje individueel besturen of bij een van je gevormde groepen voegen. Je kunt zelfs al je verschillende divisies in één enorm leger voegen, maar dat heeft waarschijnlijk niet echt het gewenste effekt. Zaken als eer, uithoudingsvermogen en moraal spelen allemaal een rol. Je manschappen de dood injagen is er niet bij want troepen kunnen gaan muiten of vluchten wanneer ze het niet zien zitten. Schitterende tussenfilmpjes maken de sfeer compleet en geven een goed beeld van de erecodes en de pikorde in het feodale Japan.


Het motto van de blauwen 'Hanzai Akai' (stug doorrammen).


Doole boel hier.

Power RAPPORT

PC CD-ROM
Fabrikant: Electronic Arts
Distributeur: Electronic Arts
Werk verwacht:
2e Kwartaal 2000

Shogun: [illegible] een strategygame die alles wat Braveheart fout deed, dubbel en dwars goedmaakt, [illegible] hand voor [illegible] bak wespsteken [illegible]. Laten we er [illegible].


Ja en van wie is die brug nu eigenlijk?



Nintendo's plan

Special Report

Gaat Nintendo zich volledig concentreren op de Dolphin of blijft het bedrijf zijn talloze gebruikers trouw en zullen er ook nog games gemaakt worden voor de N64? Power Unlimited vloog naar Nintendo's Amerikaanse hoofdkantoor in Seattle om eens te kijken wat het bedrijf allemaal van plan is.

DE TOEKOMST VAN NINTENDO

Sinds enige tijd beschikt Nintendo over een eigen development studio in Amerika. Niet alleen wordt daar hard gewerkt aan de vertalingen van Japanse Nintendo games, ook worden er eigen titels ontwikkeld. Zo ligt binnenkort Ridge Racer 64 in de winkels en zullen ook Bionic Commando: Elite Forces en Crystalis voor de Game Boy Color hun opwachting maken. Maar dat is niet alles; Howard Lincoln, big boss van Nintendo America, kondigde tijdens deze meeting aan dat het genoeg is geweest, hij gaat met pensioen. De timing van zijn vertrek had niet beter kunnen zijn want het lijkt erop dat Nintendo zich met deze wisseling van de wacht klaar maakt voor een nieuw tijdperk waarin Dolphin en Game Boy Advanced zullen heersen.

ONWAARSCHIJNLIJK

Maar ondanks dat Nintendo in eerste instantie heeft beweerd dat de Dolphin nog dit jaar in de Japanse winkels zal liggen, wordt dat toch steeds onwaarschijnlijker. In een kort interview werd duidelijk dat Nintendo of America wel al begonnen is aan een Dolphin titel maar dat dit slechts twee maanden geleden in gang is gezet. Voor een spel is dezer dagen toch zeker anderhalf jaar ontwikkelingstijd nodig, dus óf het betreft hier geen launchtitel óf een release van eind 2000 is gewoon niet realistisch.
Het laatste lijkt waarschijnlijker omdat Nintendo in het verleden ook altijd zelf voor de eerste titels zorgde. Maar ja, alleen de toekomst zal het leren.
In Seattle werd ons in ieder geval getoond dat Nintendo dit jaar nog een aantal 'eigen' titels op stapel heeft staan. In bijgaande kadertjes zal ik over een aantal van deze games iets meer vertellen. BORIS

Ridge Racer 64





Een verrassing; Namco's meest populaire racer die mede de PlayStation groot heeft gemaakt, komt naar de N64. Nintendo of America heeft de licentie van Namco gekregen en het spel in eigen beheer gemaakt. Dat kon ook niet anders want Namco beschikt zelf niet over de mankracht die nodig is om zo'n toptitel op de Nintendo 64 uit te brengen. Hun specialisme ligt meer bij de arcade- en PSX-games.
Anyway, Ridge Racer 64 ziet er schitterend uit. Er is geen enkele twijfel over mogelijk dat dit de mooiste racegame is die ooit op dit platform is uitgekomen en misschien zullen we ook wel nooit iets mooiers zien. Alle tracks uit Ridge Racer en Ridge Racer Revolution zijn in deze versie verwerkt en daarnaast zijn er ook originele tracks toegevoegd.
Iedereen die een beetje bekend is met de Ridge Racer games zal snel tot de conclusie komen dat deze shit precies is zoals het origineel want zowel Nintendo als Namco hebben er streng op toegezien dat er niet gerommeld werd met de gameplay.
Het concept is simpel; je racet tegen een aantal computertegenstanders of in Multiplayer mode tegen een maximaal van drie andere tegenstanders. Zo'n vette multiplayer is natuurlijk uniek voor de Ridge Racer serie en het is tekenend dat juist Nintendo dit mogelijk maakt.
Multiplayer games zijn vet, dat staat vast maar als je het spel een tijdje gespeeld hebt en je hebt de ruim twintig wagens verzameld dan is ook dat absoluut een reden om deze game te blijven spelen. In de uitgebreide demonstratie die we kregen, werden ons ook enkele bonus features getoond. Ik ga niets verklappen maar dikke pret is gegarandeerd.

Starcraft 64

Een spel waar gamers met een N64 vast naar kunnen uitkijken, is Starcraft. Deze game, waarvan de PC-versie ondertussen al weer een dikke twee jaar in de winkels ligt, bereikt eindelijk de console markt. Het is op zich leuk om te zien dat veel van de originele features behouden zijn gebleven maar aan de andere kant waren er ook zaken die op het eerste gezicht leken te missen, zoals een Skirmish mode en een Multiplayer mode. Natuurlijk zullen we pas een oordeel over deze game kunnen vellen als we een definitieve versie hier op kantoor hebben.
Ik vraag me af of Real Time Strategy games ooit een groot succes zullen zijn op consoles maar als dat het geval is dan maakt Starcraft 64 toch wel de meeste kans om hiervan de vruchten te plukken.



nen voor 2000



Pokémon Stadium

De Pokémon gekte heeft Nintendo wereldwijd al gigantische bedragen opgeleverd en ondanks berichten in de media dat het einde in zicht is, blijven gamers massaal de zakmonster-games in huis halen. En waarom ook niet want ondertussen zijn wij hier bij Power Unlimited ook helemaal hooked en ben ik druk bezig om 'ze allemaal te verzamelen'.
Nintendo's nieuwste zet in hun samenzwering om de hele wereld 'Pokémon verslaafd' te maken, bestaat uit een Nintendo 64 versie van een Pokémon spel. Pokémon Stadium, zoals het spel heet, combineert de succesvolle gameplay met de schitterende graphics van de N64.
Het concept is simpel; je vecht je Pokémon-battles uit in een stadion waar je na elke winst weer wordt uitgedaagd voor een volgend gevecht met één van de 150 verschillende Pokémon.
Er is ook een mogelijkheid om data van je Game Boy naar je N64 te versturen zodat je met alle Pokémon kunt vechten die je hebt verzameld.

Zelda *Mask of Mujala*

Over een van de grootste titels hebben we in Seattle helaas nog niet veel informatie gekregen. We weten het volgende. De legendarische Shigeru Miyamoto die ook verantwoordelijk was voor Mario 64 en de eerste Zelda werkt op dit ogenblik hard aan een nieuw avontuur van Link. Het spel zal na de zomer in Japan in de winkels liggen en waarschijnlijk een half jaar later vertaald zijn en naar Europa geëxporteerd worden.
We kregen een korte videoband te zien waarop een teaser werd getoond. Alle tekst was in het Japans dus het enige waar we zeker van zijn, is dat de graphics weer hoogstaand worden en dat jullie hier binnenkort meer zullen lezen over dit spel.

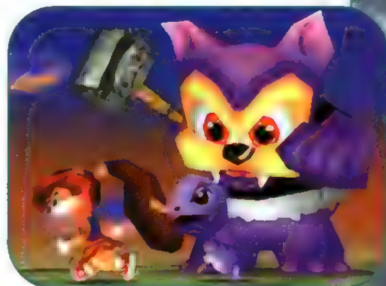




Conkers Bad Fur Day



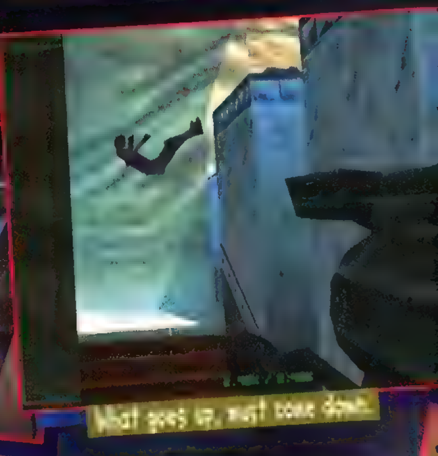
Oké allemaal, listen up. De titel Conkers Bad Fur Day moet je goed onthouden want hier ga je nog heel veel over horen. Ik zal het vertellen. Toen ons bezoek aan Nintendo bijna was afgelopen, werd de aanwezige pers nog een keer bij elkaar geroepen om een laatste videoband te zien. Het ging hier om een nieuwe Conker titel van Rare. Alle games van Rare zijn de shit dus iedereen ging er nog een keer goed voor zitten.
Op het enorme videoscherm zagen we Conker die wakker wordt in een landingsvoertuig op volle zee. Om hem heen staan andere eekhoorns bepakt en bezakt met geweren en helmen die zich duidelijk klaarmaken voor een invasie van een vijandelijk strand. Conker is zelf ook helemaal in legeruitrusting gekleed en terwijl hij zich afvraagt wat er in godsnaam aan de hand is, begint het landingsvoertuig zijn laadklep te ontkoppelen. Het ding valt naar beneden en een regen van kogels komt de soldaten tegemoet.
In Saving Private Ryan stijl wordt iedereen kapot geschoten en vliegen de hersens en ingewanden in het rond. Conker neemt de benen en terwijl wij met open bek van verbazing naar het scherm turen, zien we een stukje uit het spel verderop waar Conker flirt met lekkere wijven, monsters tegenkomt met enorme stalen ballen en enkele demonstraties van echte gortdroge Engelse humor.
Op een gegeven moment klopt Conker op een deur waarin een gezicht zit verwerkt en tot ieders verbazing komt het gezicht tot leven en bijt hem toe dat ie op moet rotten.
Na de presentatie is iedereen het erover eens dat deze game zijn 'ouder dan 16' rating meer dan verdient. Niet dat wij het niet kunnen waarderen hoor. Integendeel: Pulp Fiction komt naar de N64 maar dan anders....






Bye bye fusbroek.

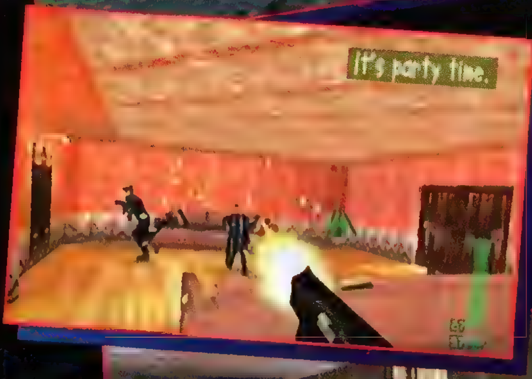

Perfect Joanna.

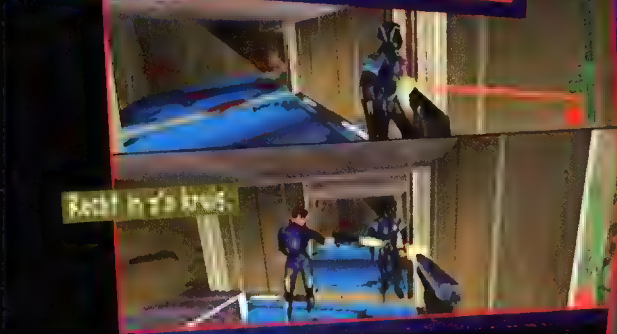

What goes up, must come down.

Perfect DAR


Knallen met z'n vieren tegelijk.


Keiharde aktie.


It's party time.


Recht in z'n kruis.

We hadden Perfect Dark al gespeeld op de E3 en de ECTS maar de release werd uitgesteld om een paar bugs weg te werken en enkele nieuwe features in te bouwen. De hoogste tijd dus voor een hernieuwde kennismaking in Seattle met de opvolger van een van de beste N64 games ooit... Goldeneye.

PERFECT JOANNA

Joanna Dark is een aantrekkelijke 23 jarige geheim agente. Ze heeft de taak gekregen om een gekidnapte professor te bevrijden uit de handen van een criminele organisatie. Deze opdracht blijkt al gauw zeer gevaarlijk en beetje bij beetje komt er een komplot aan het licht dat zijn weerga niet kent.

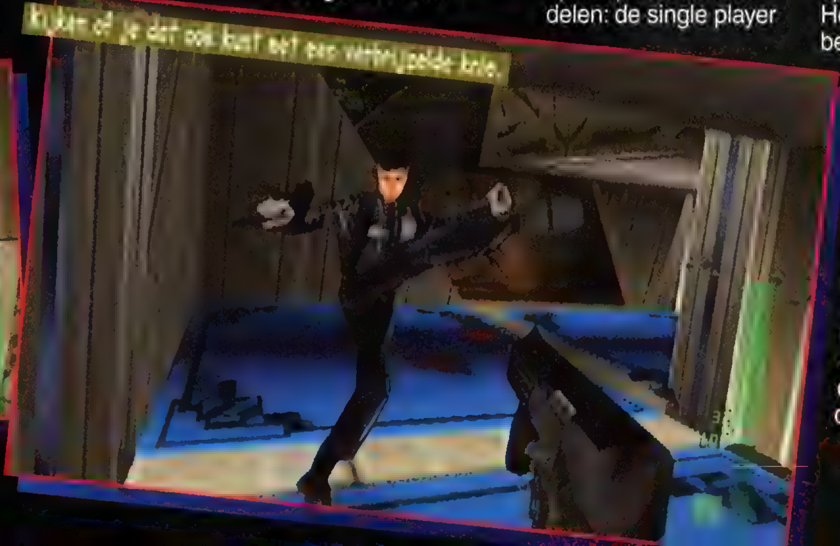
Dankzij een mix van ijzersterke dialogen en keiharde aktie weet Perfect Dark je vanaf de eerste seconde tot en met de laatste minuut op het puntje van je stoel te houden. Al na een half uur spelen was mij duidelijk dat Rare er weer in is geslaagd om een meesterwerk af te leveren. Gelukkig hadden we toen nog twee dagen de tijd om het spel te spelen. Oké dan!

PERFECT IDEA

Perfect Dark is grofweg op te splitsen in twee delen: de single player missions waarin je met Joanna Dark het aangrijpende verhaal beleeft en de multiplayer missions waarin je tegen één, twee of drie vrienden tegelijk speelt.

Dit idee kennen we al van Goldeneye maar Perfect Dark heeft heel wat meer te bieden; er zijn namelijk echte Bots in het spel verwerkt. Deze Bots, Simulants genaamd, gedragen zich als echte tegenstanders en komen goed van pas als je in je eentje toch een multiplayer game wilt spelen.

Het idee van Bots hebben we al gezien in Unreal Tournament en Quake 3 maar je mag gerust zeggen dat het een primeur is voor een console game. Het is mogelijk om met maximaal acht Simulants tegelijk te spelen maar op het moment dat je er met meer dan zes speelt, zal de framerate toch


Kijken of je dat ook kunt met een verbrijzelde knie.



aanzienlijk dalen. Mensen van Nintendo verdedigden zich door te stellen dat het veel koeler is om een grote multiplayer game te spelen waarvan de framerate wat inzakt dan dat het helemaal niet mogelijk zou zijn en ja, wat kan je daar dan nog tegen in brengen? Maar het blijft niet bij Bots alleen; Perfect Dark bezit een van de meest originele features die ik ooit in een Multiplayer mode heb gezien. Jij speelt met Joanna de gewone singleplayer missies en iemand anders speelt een willekeurige bad-guy die Joanna ervan moet weerhouden om het level uit te spelen. Als Joanna de bad-guy doodschiet, komt je tegenspeler automatisch in een ander vijandelijk lichaam terecht (het is natuurlijk ook mogelijk om direkt van lichaam te wisselen).

Dit is een geweldige optie waarmee ik uren dikke pret heb gehad. Het lijkt vreemd dat zoiets niet minder is bedacht maar ik moet erbij vertellen dat de makers het ook maar van een film hebben. The Matrix kent namelijk een zelfde principe.

PERFECT TECHNOLOGY

Perfect Dark maakt gebruik van een opgeschroefde Goldeneye engine. Deze engine was al de bomb maar je moet voor de grap eens kijken hoe Perfect Dark eruit ziet.

Rare, de makers van het spel, hebben bij deze game gebruik gemaakt van hun eigen Surround and Acoustic Shadowing Technology die ervoor zorgdraagt dat het spel de beste geluidseffekten heeft die we sinds tijden op de Nintendo 64 gehoord hebben. Daarnaast ondersteunt het spel Dolby Surround Sound zodat het zeker loont om je N64 op te hooken met een goede ProLogic versterker en een stuk of zes boxen.

PERFECT WEAPONS

Perfect Dark beschikt over niet minder dan 44 verschillende wapens en dat terwijl het spel nog niet eens helemaal af is. Waarschijnlijk zal de definitieve versie nog meer wapens hebben.

Al deze wapens hebben net als in Unreal: Tournament twee verschillende modes waarin je ze kan gebruiken. Zo is er de Dragon Gun die behalve als machinegun ook nog als boobytrap gebruikt kan worden. Je legt het ding neer en tegenstanders zullen denken dat ze een vette gun hebben gevonden en dan... Boem! Lachen geblazen.

Een andere favoriet van mij is de Laptop Gun die als tweede optie heeft dat je hem tegen de muur kunt hangen en dan vervolgens zal schieten op elke tegenstander die voorbij komt. Hij kan tegenstanders op grote afstand raken en als je wil, kun je hem van de muur halen en zijn ammo bijvullen.

Een van de meest futuristische wapens is de Farsight waarmee je door muren kunt kijken en schieten. De manier waarop dit is uitgewerkt is werkelijk geniaal.

Ondanks de verschillende hardcore mogelijkheden van de wapens, heeft Rare door het hele spel heen steeds een goed evenwicht weten te houden tussen die wapens. Niemand is onoverwinnelijk en met twee Magnums kun je ook iemand met de meest geavanceerde firepower goed aanpakken. Het komt allemaal neer op skills en niet op brute kracht; dat maakt dat Perfect Dark zo geweldig is.

PERFECT GAME?

Toen wij voor het eerst hoorden dat Rare de succesvolle James Bond licentie in de plaats liet en geen opvolger van Goldeneye ging maken, waren we zwaar teleurgesteld. Wat is er fout aan die license? Het was toch een geweldig succes? Na twee hele dagen met Perfect Dark te hebben doorgebracht, is duidelijk dat Rare een goede beslissing heeft genomen. Ik heb de characters van Goldeneye geen moment gemist en de verhaallijn van Perfect Dark is veel vetter dan die van Goldeneye. In dat licht is Rare's keuze zelfs heel begrijpelijk want waarom zouden ze veel geld betalen voor iets dat zo ook miljoenen exemplaren zal verkopen? Uiteindelijk gaat het namelijk allemaal om originaliteit en speelbaarheid en Rare weet dat op zo'n manier neer te zetten dat succes gegarandeerd lijkt.

Of Perfect Dark het perfekte N64 spel is, valt op dit moment moeilijk te zeggen. Daarvoor moeten we het spel hier op de redactie echt intensief (minstens een hele week) gespeeld hebben. Tot die tijd moeten we het doen met de screenshots en de wetenschap dat het spel binnen niet al te lange tijd in de winkels zal liggen en we eindelijk een volwaardige opvolger krijgen van Goldeneye.

RAPPORT

NINTENDO 64
Fabrikant: Rare
Distributeur: Nintendo
Wordt verwacht:
2e Kwartaal 2000

Perfect Dark gaat groot worden. Groter dan Goldeneye zelfs en het zou ons niet verbazen als deze game vele maanden in de top tien van best verkochte Nintendo 64 spellen zal staan. Je leest binnenkort meer over Perfect Dark.



Ja, het is een vrouw maar toch gaat ze er aan.



Ssst, hij heeft niets in de gaten.

THIE

THE MET

Meesterdief Garrett is terug! We gaan weer op stap in vijftien donkere uitgebreide levels waarin alles draait om sluipen en stelen.

Je moet de
van th

NIEUWE SHERIFF

In Thief II: The Metal Age duikt de speler wederom in de ravenzwarte pij en cape van meesterdief Garrett. Zoals de fans al weten na het spelen van de demo, is er een nieuwe sheriff in de stad. Deze handhaaft de orde met ijzeren hand, daarbij geholpen door een elitecorps van politieagenten en een nieuw gilde; The Mechanists, een afsplitsing van de Hammerites die we kennen uit het origineel. The Mechanists zijn fanatieker dan de Hammerites en zijn druk met het onderzoeken van nieuwe technologieën. Zo hebben ze mechanische slaven ontworpen en zijn ze bezig met de ontwikkeling van een superwapen.

STERK VERHAAL

Wat zijn de Mechanists van plan en belangrijker, waarvoor huurt de sheriff hen in? Al spelende kom je daar vanzelf achter, en dat zal ik dan ook niet verraden. Het komt er grofweg op neer dat het spel in drie delen is opgesplitst. In deel 1 is Garrett 'gewoon' een dief in de nacht: stelend, sneakend en of schietend met pijl en boog. Al snel wordt Garrett een soort aartsvijand nr. 1 van de sheriff nadat hij allerlei info ontdekt die nooit ontdekt had mogen worden. De missies die daarmee te maken hebben, vormen het tweede deel. In het derde deel zien we Garrett die de sheriff op allerlei mogelijke manieren probeert te dwarsbomen en uiteindelijk diens duivelse plannen moet verijdelen. Door deze sterke verhaallijn vormen de missies een mooi geheel.

UNIEK

De omgeving waarin Thief II zich afspeelt is weer even uniek als in het origineel, zij het beter uitgewerkt. Thief II speelt zich zo goed als helemaal in en rondom de stad af, terwijl je in Thief: The Dark Project van hot naar her werd gestuurd. Ook het overkoepelende verhaal (opgesplitst in drie delen) komt beter uit de verf. Nog steeds is er de unieke mix van een middeleeuwse stad met moderne elementen: burchten, soldaten, zwaarden en pijl en boog enerzijds, stoomtechniek, alarminstallaties, smeltovens en vreemde machinerie anderzijds. Tegelijkertijd is er de donkere, grimmige sfeer die over de stad hangt en wordt versterkt door het feit dat je altijd 's nachts speelt en de mysterieuze tussenfilmpjes. Daarbij is het unieke element van sluipen, onopgemerkt blijven en stelen nog beter uitgewerkt. De monsters zijn zo goed als verdwenen, waardoor je nog meer op je skills als dief bent aangewezen. De aanwezigheid van monsters was een van de kritiekpunten die fans uitten op de vele Thief forums en Looking Glass heeft daar goed op ingespeeld.

GARRETT'S GOODIES

Garrett heeft naast zijn vertrouwde uitrusting een paar nieuwe 'pijlen op zijn boog'. Zo is er de verbeterde sound arrow en rope arrow. Ook is er een catpotion waarmee Garrett tijdelijk van hogere muren en dakranden naar beneden kan springen zonder schade op te lopen. Ook zijn er zogenaamde 'remote' camera's waarmee Garrett om een hoekje kan gluren. Voor beginners is er op het makkelijkste niveau zelfs een drankje beschikbaar waarmee je enige tijd onzichtbaar bent. Daarnaast krijg je te maken met een hoop nieuwe tegenstand. Zo stuit je naast de standaard guards ook op het elitecorps, zijn er de mechanische, middeleeuwse 'mechs' en hebben de Mechanists nog meer vervelende truukjes bedacht. Denk aan alarminstallaties, camera's en andere vormen van detektieapparatuur. Het wordt Garrett dus zeker niet makkelijk gemaakt.

GRAPHICS & GELUID

De Dark Engine is flink verbeterd. Zo kunnen nu high-res 16 bit graphics getoond worden, zijn er verbeterde lichteffekten en sneeuwt en regent het van tijd tot tijd. De karakters zijn erg verschillend en bevatten het dubbele aantal polygonen in vergelijking met het origineel. Echt subliem is het gebruik van de texturen die veel fraaier zijn geworden. Marmeren vloeren lijken zo te zijn weggelopen uit een gelikte badkamercatalogus en het ontwerp van sommige burchten en tempels is echt subliem. Ook het geluid is weer van wezenlijk belang. Guards horen het gekraak van balken en ben je niet stil dan word je snel ontdekt. Ook kun je, veel meer als in het eerste deel, gesprekken afluisteren die je van aanwijzingen voorzien en meer inzicht geven in het reilen en zeilen van de stad. De guards maken weer vertrouwde opmerkingen als "Where are you, Taffer?" en "I'll Find You!". Nog leuker is het gemompel of geneurie van guards op wacht terwijl ze er geen weet van hebben dat jij klaar staat om ze bewusteloos te slaan.

GAMEPLAY

De gameplay is uitstekend verzorgd. Je kunt niet alleen meer stelen (goud, juwelen, diamanten, geldbuidels etcetera), het kan ook allemaal op verschillende manieren. De levels zijn zeer uitgebreid en een vaste route is er niet. Zo kun je soms een en hetzelfde gebouw via het dak, een balkon of een

F. II

AL AGE

We houden toch niets onder de pet hè?

Tja, dat krijg je als je niet sterker bent dan drank.

Die gaat voor de pijp.

We gaan toch niet moeilijk doen?

Ken je deze, dat is een broertje van die.

Hoezo net echt marmer?

Naast guards van vlees en bloed stuit Garrett meerdere malen op mechanische soldaten.

onder- [illegible] grands [illegible] binnendringen [illegible] zitten er in [illegible] verschillende gno- men die de moeite van het ontdekken waard zijn. En de drie moei- lijkheidsgraden nodi- gen uit het spel meer- dere [illegible]eren te spelen. De medium range vind ik het leukste omdat je in Expert mode geen enkel persoon mag [illegible] je pijl en boog en juist het op afstand en met een enkel, perfekt ge- richt schot uitschake- len van een guard, zorgt nog steeds voor een onbeschrijfelijk gevoel van triomf.

Power RAPPORT

- + Nog meer sneaken en stelen
- + [illegible]
- + Sfeervolle levels
- + Verschillende routes en manieren van spelen

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 99,95 Bfr. ca. 1800
Systeemeisen: Pentium 200, 64 Mb RAM
Fabrikant: Looking Glass
Distributeur: Atoll Soft
Tel: 0318-505404

Thief II is een [illegible] [illegible] geworden. Alle [illegible] is [illegible] genomen en dat heeft geleid tot [illegible] graphics, mi[illegible] [illegible] [illegible], [illegible] [illegible] en [illegible] [illegible] [illegible] [illegible]. 'Tf meet you in the shadows...'

9⁰



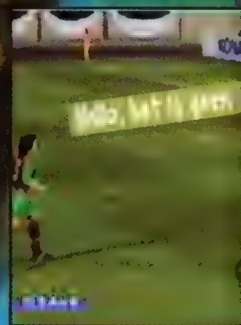
Als dit de Arena niet is, weet ik 't ook niet meer.



Als je de PU morgen weer leest, staat ie nog te wachten



ISS Pro Evolution



ISS Pro is altijd mijn favoriete soccergame geweest. Met name omdat deze game zo verdomd lekker realistisch aanvoelde. Ik was dan ook razend benieuwd naar het nieuwste deel uit de serie: ISS Pro Evolution.

SOFT GOALS

Nu de game dagen- en nachtenlang aan een stuk gespeeld te hebben (nee, ik ontken nog steeds verslaafd te zijn aan voetbalspellen!), kan ik een goed beeld schetsen van de veranderingen en verbeteringen in ISS Pro Evolution.

Oké, de spelersnamen zijn nog steeds niet de echte, het geluid van een trap tegen de bal is nog steeds om te janken en de graphics kennen niet al te veel drastische veranderingen maar reken maar van yes dat ie nu nog lekkerder speelbaar is dan voorheen.

Echt, de gameplay is uitgebalanceerder dan ooit, waardoor je echt alles uit de kast zult moeten halen om een goaltje te pikken. Taktiek, strategie; het zijn termen die nog nooit eerder zo prominent aanwezig waren in een footie.

Kijk, als je FIFA 2000 een beetje door hebt, kun je nogal wat 'soft-goals' (je weet wel, van die makkelijk te scoren doelpunten) in het doel prikken. Bij ISS is dat

Het moet wel gek lopen wil die missen.



Boem in de kruising



Ze zijn er speciaal voor naar de kapper geweest!



toch andere koek. De tegenstanders beschikken over een meer dan behoorlijke A.I. waarbij het zelfs lijkt alsof ze slim genoeg zijn om de zwakke plekken in jouw team te ontdekken en er vervolgens van te profiteren. Hiero geen softe doelpuntjes dus maar rustig zoeken naar gaatjes in de defensie van de tegenstander om vervolgens keihard toe te slaan.

DE MASTER LEAGUE

Met een vijftigtal landenteams kun je zowel een aantal leagues als toernooien spelen. Zo zijn er de International Cup, Konami Cup, European Cup en nog wat andere intercontinentale toernooien. Daarnaast zijn er nog verschillende competities, met hierbij ook een nieuwe: de Master League.
De Master League is veruit de moeilijkste competitie van de game. Hierin is het namelijk de bedoeling dat je op het 'normal' of 'hard' level (there's no easy way in deze league) met een van de zestien aanwezige clubteams een soort Champions League induikt. De echt lastige faktor zit 'm in het feit dat alle andere clubs de beschikking hebben over hun originele spelers, terwijl jij het in het begin moet doen met spelers met nietszeggende namen.
Het gaat er om dat je punten vergaart door wedstrijden op z'n minst gelijk te spelen. Met die punten kun je langzaam maar zeker spelers naar keuze bij elkaar sprokkelen, zodat je op een gegeven moment, na het spillen van bloed, zweet en tranen, een echt sterk team hebt staan.
De uitdaging in deze league is dan ook bijzonder groot. Geloof mij maar wanneer ik je zeg dat je deze league pas winnend af kunt sluiten wanneer je echt bedreven bent in dit spel, en de overige cups al lang en breed in je bezit hebt.

GOALTJE PRIKKEN

In grafisch opzicht kent ISS Pro Evolution geen revolutionaire verbeteringen maar ze zijn er toch wel een tikkie op vooruit gegaan. Zo kijken de spelers de bal na, zijn de bewegingen wat natuurlijker en ogen de stadions prachtig. De graphics zijn echter nooit de grootste kracht geweest van deze serie, de speelbaarheid des te meer. Toch ziet de game er nu verzorgder uit dan voorheen, wat de gameplay natuurlijk ook ten goede komt.
Het geluid van een gekopte bal is niet altijd even lekker en ook het commentaar had wat beter verzorgd mogen zijn, daar staat tegenover dat het lawaai dat het publiek maakt, zwaar opzwepend genoemd mag worden. Zo hoor je bij het Nederlands elftal het publiek soms massaal 'hup Holland hup' zingen, hoor je bij de Fransen 'allez les bleu' en gaan de trommelaars flink tekeer bij de Zuid-Amerikaanse teams.
Verder is het zo dat de bediening weer meteen vertrouwd aanvoelt; er zijn wat dat betreft geen zware wijzigingen aangebracht. Passen, schieten (met het welbekende razendsnel vollopende balkje), een-tweetjes, steekpassjes, lobjes, de schaar; het zijn allemaal bekende moves die ook nu weer terug te vinden zijn.
Verder geen 1001 moeilijke truukjes waar je toch geen moer aan hebt, zodat het enige waar je over na hoeft te denken niet de bediening is, maar de manier waarop je de macht neemt op het middenveld en je je aanvallers het best in stelling kunt brengen om ze er een paar goals in te laten prikken. En daar gaat het per slot van rekening om, toch?

VEELZIJDIG

De opties in de verschillende menuschermen zijn behoorlijk veelzijdig te noemen. Zo is werkelijk alles aan je team te veranderen en kun je elke speler afzonderlijk extra taken meegeven. Zo kun je de centrale verdediger rugdekking laten geven aan de linkervleugelverdediger wanneer er een snelle, behendige rechtsbuiten tegenover hem staat en kun je ook kiezen of je een tegenstander normaal of zeer kort dekt.
Verder zijn de posities van de spelers nauwkeurig te bepalen, evenals de taktiek, de formatie en weet ik veel wat nog meer. Het komt er in ieder geval op neer dat je het team volledig naar je hand kunt zetten, waarbij je de aanpassingen direkt terugziet op het veld nadat je die gedaan hebt. Kijk, zo ziet een voetballiefhebber dat graag.
Nooit eerder heb ik zo sterk het gevoel gehad dat ik speler en coach tegelijk was. Je weet toch, soms verander je in een willekeurige game een klein onderdeeltje en zie je er op het veld weinig tot niks van terug. Hier is dat toch wel anders hoor. En dat maakt deze footie zo aansprekend voor de rechtgeaarde voetballiefhebber.
Zeker weten dat ISS Pro niet al te makkelijk onder de knie te krijgen is (hoewel, mijn maatjes en zelfs vriendinnetjes, die normaal gesproken zelden tot nooit een joypad aanraken, zag ik na een paar uurtjes de ene mooie aktie na de andere maken), maar dat zorgt er juist voor dat de wil om te winnen alleen maar groter wordt.
Valt er verder nog iets te zeggen over ISS Pro Evolution? Genoeg, maar ik denk dat ik jullie nu wel voldoende redenen heb aangegeven om het spel zelf eens goed te checken. Waarom? Omdat dit dé shit is! Daarom!

Power RAPPORT

+ Realistische gameplay
+ Master League
+ Veel opties
– Geluid had wat beter gekund

PLAYSTATION

9,5

South Park Rally

Toen Acclaim de licentie van South Park kreeg waren ze reuze blij. Tot ze zich realiseerden dat ze dan ook leuke South Park games moesten maken. Gelukkig kwam een 'geniale' medewerker op het idee van een South Park kartgame.

SAME OLD, SAME OLD

Ja hoor, het is weer zover; ditmaal is het Acclaim die zich schuldig maakt aan de meest voor de hand liggende licentie-inkopper die de gameswereld kent en om eerlijk te zijn begin ik een beetje ziek te worden van de enorme berg schijtslechte karttitels die zich torenhoog begint op te stapelen in mijn kast. Maar dit mag mijn professionele oordeel natuurlijk niet vertroebelen, want misschien heeft Acclaim toch wat speciaals weten te maken van dit spel in plaats van weer zo'n rip-off neppe kloteracer, waarin ze wat charactertjes hebben gemonteerd in een eeuwenoude kart-engine, opgeleukt met een aantal grappig wapens of wat leuke quotes. Met frisse moed besluit ik lekker te gaan racen met mijn South Park vriendjes.

KLOTE

Al na een paar tellen spelen begint mijn maagzuur op te spelen want South Park Rally is precies geworden wat ik hierboven heb beschreven: een klotespel.
Het moet toch mogelijk zijn om van een baanbrekend en grensoverschijdend TV-programma iets te maken wat enigszins speelbaar is? Helemaal omdat juist de eenvoudige tekenstijl van South Park zich volgens mij extra goed leent voor het maken van een game. Of ben ik nou gek?

BAGGER

Tantalus Interactive, de gasten die de game in elkaar gesleuteld hebben, moeten zich schamen want het uiteindelijke produkt is een echte baggergame. De graphics zien er allesbehalve aantrekkelijk uit, de gameplay suckt en ze hebben een paar verbeteringen op het kart-race-genre geprobeerd aan te brengen die het spel alleen nog maar veel kutter hebben gemaakt.
Zo hadden ze bedacht dat het misschien leuker zou zijn als dit racespel zich niet zou afspelen op vastgelegde tracks, maar dat je vrolijk kon rijden waar je maar wilde. De dames en heren haalden een stoffige engine uit de kast en creëerden grote levels met lukraak neergekwakte checkpoints waarin je in totale verwarring je weg probeert te zoeken terwijl het je niet lukt de kwa A.I. totaal ongebalanceerde computertegenstanders af te schudden en je om de zoveel tijd blijft steken in zwaar buggende stukjes level.

DIT ZUIGT

Natuurlijk kan je zeggen dat de wapens in South Park Rally grappig zijn en dat de audiobites af en toe best wel op de lachspieren werken, maar vergeet niet dat dit een South Park game is. Natuurlijk zijn de elementen die rechtstreeks uit de show zijn getrokken leuk, dat kan ook niet anders. Taak van de spelletjesmaker is echter om ze te verwerken in een vette game en dat is dus niet gelukt. Toegegeven: het is grappig dat je op de weg kan kotsen, met waterballonnen kan gooien en jezelf de finish over kan turbo-farten, maar in werkelijkheid doen al deze wapens precies hetzelfde als we al lang kennen uit games als Mario Kart, Diddy Kong Racing en Crash Team Racing.
Nee lieve mensen, deze game zuigt zwaar en daar kan zelfs die heroïnehoer die haar herpes op je voorruit achterlaat als je haar aanrijdt, niets aan veranderen.

Power RAPPORT

- Gameplay suckt
- Buggende levels

PC CD-ROM

1 0


Ooh, moet ik daar naar toe. (PSX)

Dit is gewoon shit. (PSX)

Waar moet het muntje in? (PC)

Is dit een snowboardgame? (PC)

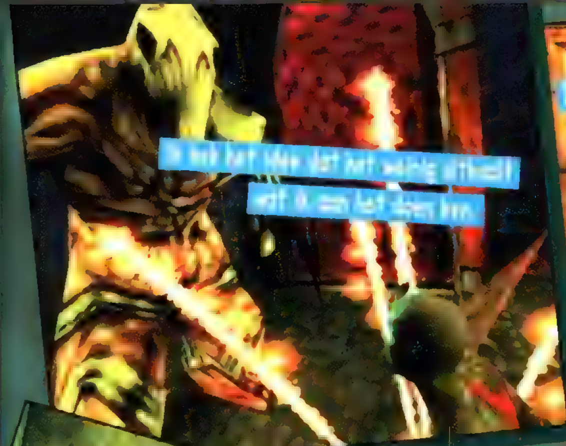


Power RAPPORT

- Splitscreen mode is bagger

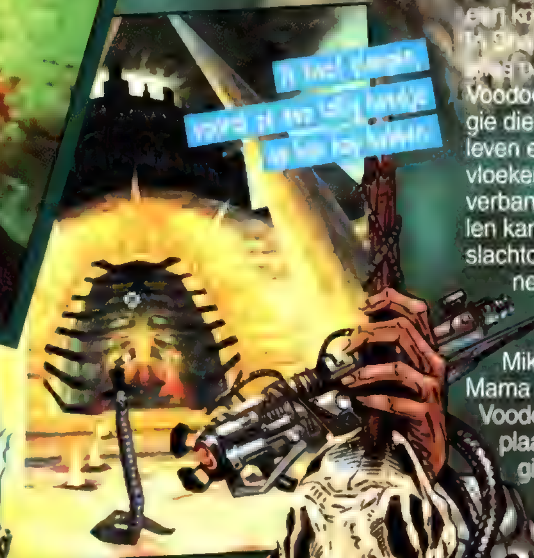
PLAYSTATION
Prijs: ca. ƒ 119,95 Bfr. ca. 2200
Fabrikant: Tantalus/Acclaim
Distributeur: Infogrames
Tel: 040-2393555

1 0









Na PC, PSX en N64 komt Shadow Man nu ook uit voor de Dreamcast. It's Voodoo time!

VOODOO

Voor die gamers die hun oogkleppen nooit afdoen en alleen maar de verhalen lezen die over hun eigen platform gaan, nog even een korte update.
In Shadow Man draait alles om de kracht van Voodoo; de zwarte magie die beschikt over leven en dood en met vloeken mensen kan verbannen, dode zielen kan oproepen en slachtoffers helse pijnen kan laten voelen.
Het overkomt Mike LeRois. Mama Nettie (een Voodoo priesteres) plaatst een magisch masker in Mike's borst (auw!). Hiermee wordt Mike de Shadow Man en heeft mama controle over Mike. Bovendien worden ze lovers, maar dit terzijde.
En zo wordt Mike alias Shadow Man de enige hoop op redding voor de mensheid. Zowel in de normale wereld als in het dodenrijk zal hij moeten rondwandelen op zoek naar Het Kwaad om dat vervolgens uit te roeien.

CREEPY

De gameplay van deze game leent zich prima voor de Dreamcast; de bediening heb je zo door en de handelingen van Mike zijn niet al te complex. In het begin zul je misschien even schrikken omdat de graphics wat tegenvallen. De DC kan meer dan dit maar dat doet niets af aan de puike gameplay van het spel. De graphics zijn wel iets beter dan die op de N64 maar aan de PC kan het echt niet tippen. Met name de introfilmpjes en de karaktermodellen zijn choppy en matig. De in-game graphics zijn oké, net als de texturen maar nergens echt opvallend goed. Toch worden de donkere mood en de Voodoo invloeden goed uitgewerkt. Dat komt door het creepy leveldesign; de donkere en sombere levels in de Deadside zorgen sowieso voor een sinister sfeertje van tijd tot tijd.

VRIJHEID, BLIJHEID

De game speelt als een echt third person adventure met de opmerking dat je vrijer bent om te gaan en te staan waar je wilt dan meestal het geval is in dergelijke games. Je werkt dus niet als in Tomb Raider level voor level af. Toch kun je niet meteen overal heen omdat je Shadow Power moet verzamelen om een bepaald gebied te kunnen binnentreden. Net als op de PC ben ik erg te spreken over het feit dat je twee handen tegelijk kunt gebruiken. Je kunt dus een vette gun en een sleutel tegelijk in je handen hebben, of schieten en tegelijk iets oppakken.
Het leuke is dat je in de Liveside met pistolen, granaten en mitrailleurs kan gaan vechten en in de Deadside met toortsen, magische staffen en spreuken aan de slag kunt, en soms zelfs met allebei tegelijk. Dat zorgt voor de nodige afwisseling.





Power RAPPORT

- + Live- en Deadside
- + Gameplay is niet lineair
- + Creepy en scary
- − Weirde en slordige character models

DREAMCAST
Prijs: ca. ƒ 129,95 Bfr. ca. 2400
Fabrikant: Acclaim
Distributeur: Infogrames
Tel: 040-2382555

8²

SHADOW MAN

ARMORINES
PROJECT S.W.A.R.M.

Nadat we dino's, grote vliegen, Indianen en uit de kluiten gewassen kevers aan gort mochten knallen op de N64, gaan we in Armorines de strijd aan met buitenaardse insekten.



MENS VS BUGS

Erg origineel is het verhaal niet; we zijn het derde millennium ingegaan en een groot leger van buitenaardse insekten is bezig de aarde te veroveren. Plunderingen en bloedbaden zijn aan de orde van de dag. De laatste hoop van de mensheid ligt bij de vrijwel onverslaanbare elite-troepen, de Armorines. Jij bent dus een Armorine en het lot van de wereld ligt in jouw handen.

KILL THE BUG

Je speelt Armorines vanuit een first person view en de game valt kwa genre te plaatsen in het rijtje Goldeneye, Quake en Turok. De game bestaat uit vijf levels: een militaire basis in Siberië, een tempel in de Zuid-Amerikaanse jungle, een vulkaaneiland in de stille oceaan, een bergachtig gebied en de woestijnen in Egypte.
Je kan kiezen uit twee Armorines: een mannelijke, genaamd Tony Lewis en een vrouwelijke, met de naam Myra Lane. Beiden hebben verschillende wapens en met name die van Myra, een soort hightech mitrailleur, is best cool.
Nadat je gekozen hebt met wie je wilt spelen, ben je klaar om bugs te killen.

MUURTJE SCHIETEN

Het killen van de bugs is niet eenvoudig en dat wordt vooral veroorzaakt door het feit dat het mikken zwaar irritant werkt. Vooral in het begin kreeg ik soms de neiging m'n Nintendo in de dichtstbijzijnde sloot te flikkeren. Gelukkig heeft de gun die je het meest gebruikt een auto-aim, waardoor je je makkelijker uit sommige penibele situaties kan redden. Helaas heb je bij de andere wapens die auto-aim niet, dus knal je weer veel mis. En je hebt al zo weinig leuke soorten guns, dus het sucks dubbel als je je ammo de muur in schiet.
Ook een big bummer is het feit dat je heel weinig verschillende soorten tegenstanders hebt. Je zult voornamelijk termieten en teken moeten splatten alsmede een aantal soldaten en een enkele guard. En dat is best jammer, want de velden zijn best sfeervol om doorheen te banjeren.
De besturing is vrijwel gelijk aan alle andere 3D shooters van de N64; je hoeft dus niet te wennen als je bekend bent met dit genre.
Naast het mikken zijn er echter nog meer punten in deze game om je aan te ergeren. Zo is bijvoorbeeld het zwemmen compleet nep. Ook het door plassen lopen, over stenen springen en de explosies zijn niet realistisch. Daarnaast is de muziek vrij eentonig. Niet slecht, maar wel eentonig. En zo zijn er meerdere details die de game geen goed doen.

SPANNING

Toch is het zo dat als je eenmaal een beetje in de game zit, het soms best wel spannend wordt. Als je de surround-volume hard zet en je loopt ineens in een hinderlaag, dan wil je wel rechtop in je stoel zitten.
Het spelen met z'n tweeën is ook best geinig maar de muliplayer (met z'n vieren) valt weer een beetje tegen. Met name als er veel figuurtjes door je beeld lopen of er veel geschoten wordt, is er sprake van merkbare vertraging. Maar hoewel de velden in de Multiplayer mode aan de kleine kant zijn, zorgt het met z'n vieren blasten toch voor de nodige spanning.

Power RAPPORT

- \+ Leuke hinderlagen
- \+ Soms best spannend
- − Mikken sucks
- − Weinig verschillende bugs

6.5

Een Keverplaag.

Beetle Crazy Cup

Een paar maanden geleden verraste Infogrames met een vette racegame genaamd Re-Volt. En nu doen ze het nog eens dunnetjes over met Beetle Crazy Cup.

FERRARI OF EEN KEVER?

Je ziet ze steeds vaker: racegames rond één en hetzelfde merk. Ford deed het met Ford Racing, Porsche met Need for Speed: Porsche Unleashed en er wordt momenteel hard gewerkt aan een Ferrari-game.
Op zich niet zo'n gek idee, iedereen wil immers in een Porsche, Ferrari of Ford rally scheuren, maar wie wil er nu in hemelsnaam in een Volkswagen Kever rijden? Ja, in zo'n mooie nieuwe futuristische bak, dat gaat nog wel maar deze modellen kom je slechts sporadisch tegen in Beetle Crazy Cup. Je rijdt voornamelijk met opgevoerde oude shit rond, van die hippe Volkswagenbusjes en roestige Kevers dus. Developer Xpiral zag gelukkig het hilarische van hun wagenkeuze in en stak flink de draak met het Duitse merk. Dat zie je allereerst aan de uitvoering van de game. De interface is fel roze, groen en paars, VW's hebben soms weirde bloemetjes-print en de Monstertrucks zijn bestelbusjes met enorme wielen.
Ten tweede is BCC zwaar arcade. Daar waar de eerder genoemde drie games de realiteit trachten te simuleren, is het bij BCC beuken, snijden, scheuren, jumpen en crashen geblazen. En die aanpak werkt tot mijn grote verbazing meesterlijk.


Zit een dikke gast naast me.

HOBBELDEBOBBEL

BCC kent vijf spel-modes, te weten Cross, Jump, Speed, Monster en Buggy. In Cross dien je in een stadion met een vette VW over een hobbeldebobbel circuit te raggen. Vanwege de capriolen die je voortdurend met je wagen dient uit te halen om op de baan te blijven, is deze mode uitermate uitdagend. Het is steeds gassen, hobbelen, remmen en door de bocht rammen. Met afstand mijn favoriete mode.
De Jump mode is meer een geintje. Hier moet je met een VW met Nitro-injektie zo ver mogelijk over een schans zien te springen. Na een paar keer heb je het echter wel gehad, alhoewel de aktie er fraai uitziet.
De Speed mode is in aanzet leuk, immers hard scheuren en botsen is fun maar de gameplay is helaas te makkelijk. Ik won bijna alle races in één keer.
De Monster mode is een welkome afwisseling op al dat gejakker. Je moet met een VW-monstertruck een lastig parcours vol palen, springschansen en wagens afleggen. Vooral het pletten van de wagens is waanzinnig strak uitgewerkt.
De laatste mode, Buggy, bestaat uit het scheuren met een Buggy over een deels zanderig, deels asfalt-circuit. Ik had veel plezier met deze mode maar het kon toch niet tippen aan de Cross mode.


De zogenaamde nacht-Kevers.

STRAK

De aktie ziet grafisch gezien strak uit en de sound is fenomenaal; de foute easy listening tunes en country-songs passen perfekt bij de prettig gestoorde onzin die zich op het scherm ontvouwt.
Slechts één klein minpuntje kon ik vinden en dat is dat twee van de drie raceklassen, namelijk de Quick race en de Championship, wel erg snel afgelopen waren. De Quick race bevat vijf races, en de Championship twaalf. Gelukkig maakt de Beetle Challenge veel goed; die is lang, uitdagend en niet overal even makkelijk. En die multiplayer, ja, die is helemaal zwaar tof.




Buggy is hell.

Power RAPPORT

- + VW Kevers zijn super cool
- + VW Kevers kicken ass
- + VW Kevers zijn tof
- + VW Kevers rulen

PC CD-ROM
Prijs: ca. ƒ 79,95 Bfr. ca. 1450
Systeemeisen: Pentium II 200, 32 Mb RAM
Fabrikant: Xpiral
Distributeur: Infogrames
Tel: 040-2393555

Beetle Crazy Cup is een onverwacht pareltje. Dat het beuken en leggen met VW's zo leuk en verslavend kon zijn, had ik niet gedacht. Ideaal om je gespannen bekje van het F1-racen weer in een gelukzalige plooi te trekken.
J.J.

8^{6}


Hét team natuurlijk.

Dit is alles wat je in de pit kunt doen

Sleutelen.

Het race-scherm

Schumi wil niet bij Minardi. Potver!

Zou mijn Tuero daar aan het eind ook nog staan?

Grand Prix World

Grand Prix World is de opvolger van Grand Prix Manager, volgens mij de enige Formule 1-managergame die tot nu de winkels heeft gehaald.

STATISCH

Grand Prix World is een van de lastigste titels die ik de laatste tijd gezien heb, want om een game goed te kunnen beoordelen moet je een spel eigenlijk kunnen vergelijken met gelijksoortige produkten en vergelijkingsmateriaal was in het geval van Grand Prix World echter niet voorhanden.
Dat er zo weinig Formule 1-managergames gemaakt worden, kan ik na het spelen van GPW echter goed begrijpen; de gameplay is zo statisch als de hel. In de voorbereiding gaat het allemaal nog wel. Net als bij voetbal managersims moet je de juiste mensen aantrekken, de coureurs trainen, de wagens optimaal afstellen, de sponsors tevreden stellen, geld binnenhalen, de taktiek afstemmen et cetera. Het heen en weer geklik tussen diverse schermpjes houdt je flink bezig, echter op het moment suprème, tijdens de race, zakt de game als een plumpudding in elkaar.

STAREN

Waar je bij een goede voetbal managersim tijdens de wedstrijd voortdurend invloed kunt uitoefen op het spel, is het bij GPW voornamelijk staren naar voorbijrazende autootjes.
Om een of andere duistere reden zijn bij de races maar twee snelheden instelbaar: of je bekijkt de race min of meer realtime of je laat de uitkomst binnen een paar seconden door de computer genereren. Bij laatstgenoemde mogelijkheid gaat het enorm snel en kun je totaal geen invloed op de race uitoefenen, kies je voor realtime dan verloopt alles zeer traag.
De training bestaat dus uit tientallen minuten turen naar vier schermpjes met daarop tijden, autootjes en een kaart die aangeeft waar alle wagens zich bevinden. Bij de race duurt dat gestaar nog veel langer, aangezien alle rondes (en dat zijn er soms tegen de 70) gesimuleerd worden. Gaap!
En als de aktie nu nog pittig was, maar nee, in al die tijd kun je niet veel meer doen dan de wagen twee of drie keer naar de pits halen, wat losse bevelen geven als 'haal in', 'blokkeer' of 'laat teamgenoot voorbij' en hopen op een drastische weersomslag, want dan zul je nieuwe banden onder je bolides moeten zetten. En als je de wagen in de pit hebt, dan valt er daar weer niet meer te doen dan banden wisselen en benzine toevoegen. De andere instellingen maak je voor de wedstrijd.

UITDAGEND

Dat GPW slecht in elkaar zit, kan ik echter ook weer niet zeggen. De diverse menu's zijn overzichtelijk en, mits je het nodige verstand hebt van de Formule 1, vrij duidelijk. Elk scherm is met maximaal twee muisklikken te bereiken en dat zorgt voor een soepel spelverloop.
Helaas kun je bij GPW feitelijk maar één ding doen, en dat is het Grand Prix seizoen opstarten. De opdracht is simpel: kies een team, selekteer de gewenste coureurs uit het seizoen '98 (inclusief testrijders), zorg voor de best mogelijke afstelling van de wagen en word wereldkampioen (al is dat laatste niet eenvoudig).
GPW zit een stuk beter in elkaar als het oude Grand Prix Manager. Daar wilde je met een klein team nog wel eens de pole bereiken of zelfs een race winnen. Dat zit er nu niet meer in. Wil je met Minardi de constructeurstitel binnenhalen, dan zal je zeer, zeer uitgekiend te werk moeten gaan. En hoe traag de gameplay dan ook verloopt, dit zal voor de echte Formule 1-freaks een enorme uitdaging zijn.

Power RAPPORT

+ Zeer realistisch
+ Eenvoudig te bedienen
- Seizoen '98
- Traaaaaaaag

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 99.95 Bfr. ca. 1800
Systeemeisen: Pentium 166, 32 Mb RAM
Fabrikant: Microprose
Distributeur: Hasbro Interactive
Tel: 030-2809600

Grand Prix World zal de geschiedenis niet ingaan als een flitsende titel; de gameplay is met name tijdens de races traag, te traag zelfs als je het mij vraagt. Toch zit het spel goed in elkaar en de echte fan zal er zeker lol aan beleven.
JJ

7⁹

TEAM ALLIGATOR

KA-52

Dit spel hadden de Russen nu net even nodig om hun door de Tsjetsjenen geschonden blazoen op te poetsen. Team Alligator brengt je de trots van Moskou, de KA-52.

PENTIUM III

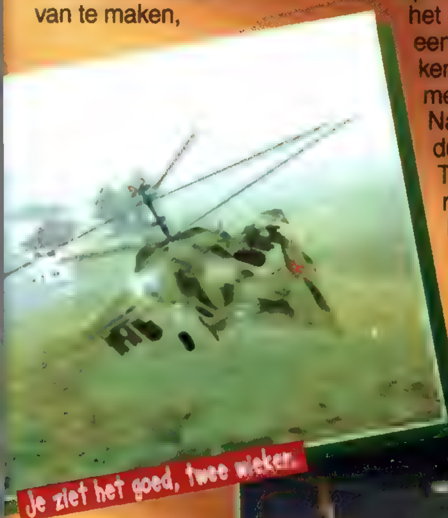
De imposante KA-52 is het Russische antwoord op de Amerikaanse Apache en heeft vooral in Afghanistan vele rebellen het leven gekost. Deze uiterst bewegelijke en zwaarbewapende chopper leent zich uitstekend om een sim van te maken, dacht developer Simis, niet geheel toevallig ook de producent van Team Apache.
De afgelopen tijd is er op het internet veel geschreven over deze helikoptersim en dan met name over de graphics want die zijn echt super. Dergelijke superdeluxe beelden hebben echter één groot nadeel: om TA zonder stotterende framerate te kunnen spelen, dien je een Pentium III te hebben. Slik!

WIEKMATE?

Heb je echter zo'n monster in huis staan, dan kun je met TA je lol op. Niet alleen ziet deze helikoptersim er super fraai uit, het biedt ook een uitstekende gameplay. Naast de duidelijke Training mode, kun je meteen de aktie induiken, een losse missie vliegen of aan de campaign meedoen. De Instant Action mode is een Arcade mode. Je stijgt op en kan meteen van knallenstein. Het slachtvee bestaat uit tanks, jeeps, raketinstallaties en een enkele vijandelijke heli.
De missies zijn divers (van konvooien beschermen tot basissen uitschakelen) en spelen zich af in Tajikistan of Wit-Rusland. Het verschil is dat het leger in Wit-Rusland iets geavanceerder is en dus meer tegenstand biedt. Je voert deze opdrachten niet alleen uit. Voorafgaand aan de missie zoek je je wingeh, wiekmates uit en bepaal je welke munitie je aan boord neemt. Het geven van commando's is erg belangrijk tijdens de battles. Zeg je niets, dan zullen je wiekmates gewoon als babyduiven achter je aanvliegen, zonder ook maar iets te doen. Zeeeeeer realistisch...
De campaign bestaat uit een flink aantal opdrachten achter elkaar, waarbij de afloop van de eerste opdracht bepaalt hoe de tweede opdracht er uitziet, enzovoort.

FUCK DE BURGERS

De helikopters laten zich niet echt eenvoudig besturen, maar dit heeft meer te maken met het feit dat heli's ook in het echt bijzonder lastig te vliegen zijn, dan dat de besturing niet klopt.
De aktie is fel en af en toe zelfs ronduit bruut. Een van de missies bestond bijvoorbeeld uit het uitroeien van een rebellendorp. Dat je daarbij ook gewone burgers trof, maakte niets uit.
Helaas kent TA een aantal kleine onvolkomenheden. Allereerst zit de interface bij de missies onlogisch in elkaar. Als je namelijk voor een missie kiest, dien je eerst de crew en de wapens uit te kiezen om dan pas te kunnen bekijken om wat voor missie het eigenlijk gaat. Deze procedure is gelukkig met wat geklik te veranderen.
Een tweede minpunt is de piepkleine uitvoering van de tanks. Het is dat de kogels die de tanks afschieten lichtsporen produceren, anders was ik ze zo voorbij gevlogen.
Een derde, groter, minpunt vond ik de opzet van de Training mode. Je moet die namelijk les voor les afwerken. Heb je les 1 niet gedaan dan komt les 2 niet vrij. Ik ben echter gewend om een les af te sluiten als ik alles doorheb. En dat kan bij TA dus niet. Heel vreemd als je weet dat de missies wel vrij aan te klikken zijn.



Je ziet het goed, twee wieker.



Mijn wiekmate dekt mijn flank.

Ze gaan uit hun dak daar beneden.

Missie volbracht, op naar de kantine.



Vertrokken bekkie van de spanning.



Kijk en geniet.

KAPPORT

+ Gelikte beelden
+ Plenty aktie
+ KA-52 is net zo bruut als Apache
– Loodzware systeemeisen

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 99,95 Bfr. ca. 1800
Systeemeisen: Pentium II 200, 32 Mb RAM (P III aanbevolen)
Fabrikant: Simis
Distributeur: Homesoft/GT
Tel: 023 -5311241

KA-52 Team Alligator ziet er niet alleen super gelikt uit, het speelt ook nog eens erg lekker. Ondanks een aantal kleine onvolkomenheden is dit naar mijn mening de beste heli-sim van het moment. Choppers [illegible]

8⁴

PowerWeb update

http://www.powerweb.nl

ond[illegible]

SONY LANCEERT PLAYSTATION 2 E-COMMERCE SITE

Iedereen die de laatste tijd in Amerika is geweest, kan het beamen: E-commerce, oftewel het verkopen van zaken via een website, heeft een enorme vlucht genomen. Overal waar je komt zie je advertenties voor sites waar je boeken, CD's of videogames kunt bestellen en aangezien er bijna geen personeel meer bij komt kijken, zijn ook de prijzen aanzienlijk lager.
Het is vreemd maar van al deze grote Amerikaanse bedrijven zijn er maar enkele die zich ook richten op de Europese markt. Op dit ogenblik is het namelijk nog altijd zo dat je moet wachten totdat je bestelling helemaal is overgevlogen uit Amerika en dat kan soms wel meer dan drie weken duren.
Amazon.com doet dat beter; zij verkopen boeken, CD's en sinds kort ook videogames en versturen die vanuit hun vestiging in Engeland waardoor de produkten al binnen twee dagen bij je thuis kunnen zijn. Het addertje onder het gras is dat je die Engelse produkten wel tegen een Amerikaanse prijs wilt hebben en dat is niet altijd het geval.
Maar misschien zijn we te voorzichtig met het online bestellen van bijvoorbeeld videogames omdat ze voor maar twee tientjes méér, ook hier in de winkel liggen. Daar ga je niet drie weken op zitten wachten. Anders wordt het als je praat over duurdere artikelen of dingen die hier nog lang niet in de winkel liggen.



PSX 2 BESTELLEN

Sony opent op 4 maart (de release datum van de PlayStation 2) een online winkel waar je de nieuwe console kunt bestellen. Stel je voor: als je 600 piek betaalt voor de PlayStation 2 dan betaal je ook wel twee geeltjes voor het versturen van het apparaat met DHL of UPS waardoor je bestelling twee dagen later bij je thuis staat. Dat betekent dat techno freaks die perse een Japanse PlayStation 2 willen hebben, niet meer zijn aangewezen op importeurs die vaak het dubbele vragen van de aankoopprijs.
Sterker nog, misschien zijn er wel veel meer mensen die besluiten om online hun PlayStation 2 te bestellen en zodoende de reguliere verkoop en lokale importeurs een signaal te geven dat we hier ook wat sneller nieuwe games en consoles willen zien en dat graag tegen een prijs waarvoor we het ding ook rechtstreeks bij Sony kunnen bestellen.
Sony is trouwens niet van plan om het alleen bij consoles te laten. Verwacht wordt dat ze ook nieuwe spellen en hardware gaan verkopen en vanaf 2002 is het de bedoeling dat ze films gaan uitzenden en rechtstreeks games gaan uploaden naar je PlayStation 2, allemaal tegen een gereduceerd tarief natuurlijk. Check het allemaal op ***www.playstation.com***

DEMO TIME

Alle hieronder besproken demo's kunnen worden gedownload van www.powerweb.nl

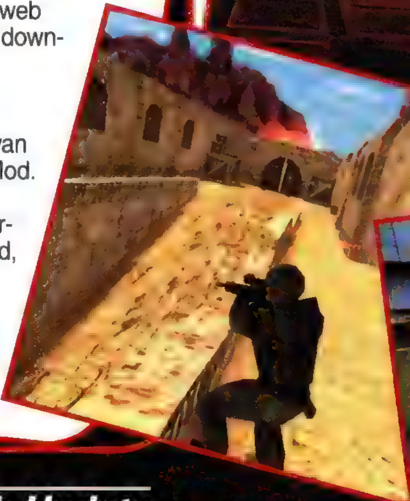
Soldier of Fortune
Hij is er! Hij is er! De demo van Soldier of Fortune is beschikbaar en natuurlijk kun je 'm downloaden van het Powerweb. Met een totale omvang van 95 Mb kun jij zelf zien waar al de commotie om te doen is want één ding staat vast en dat is dat deze shit zwaar gewelddadig is.

Thief 2
Oké, stop met wat je aan het doen bent en zorg dat je als een gek de Thief 2 demo gaat downloaden. Het ding is maar liefst 130 Mb groot maar desondanks ontstond er vorige maand op internet een ware oorlog om de file. Gelukkig staat ie al een tijdje veilig op het Powerweb waar je hem in alle rust kunt downloaden.

Counterstrike bèta 5
Het is alweer de vijfde bèta van deze meesterlijke Half-Life Mod. Nu met nieuwe wapens en nieuwe levels. Dus voor iedereen die een eerdere bèta had, is het updaten geblazen en iedereen die nog nooit van Counterstrike gehoord heeft maar wel Half-Life heeft, moet het hele bestand downloaden.













GIMME TEETH-CHATTERING-NOSE-CONE-SHATTERING OBSESSION GIMME A TICKET-FOR-THE-OH-MY-GOD-DID YOU-SEE-THAT-EXPRESS GIMME A WHITE-KNUCKLE RIDE-ON-TARMAC-RAPIDS GIMME F1 SEASON 2000









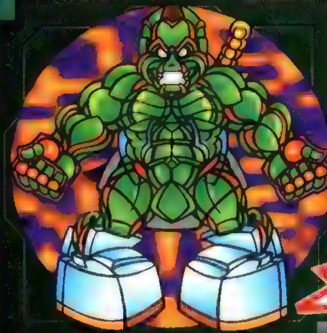


easports.com

it's in the game.

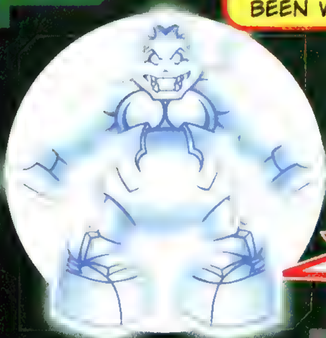

A
HIYA GUYS&GIRLIES,
HERE'S SUMFIN ELSE ENTIRELY...
ATOMIC



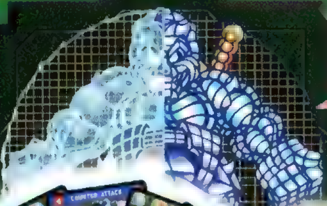

B
BIONIC

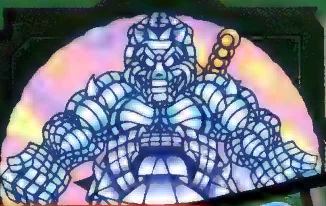


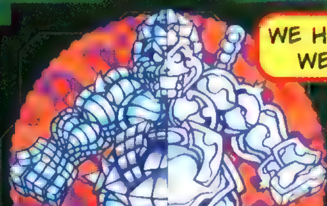



F
FUNCTION


THREE-BABY-HERALDS BATTLE EVIL-FORCES.
A PROJECT ME AND MY BABY-BROTHER-ICE
BEEN WORKIN ON TO ENTERTAIN U ALLS!!
A HARDCORE CYBER-COMBATGAME!
CONTAININ' OVER 256 GAMECARDS
TO BATTLE UR OPPONENT(S INTO
GROND-LEVEL PAIN&SHAME.

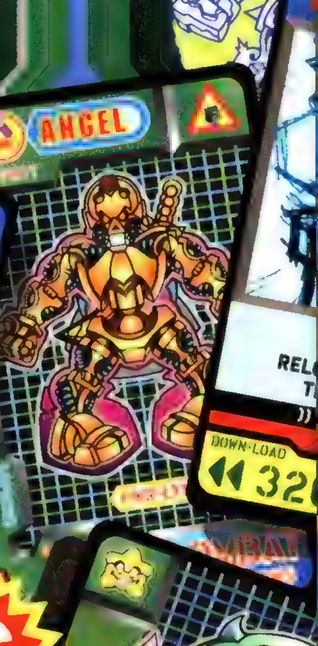

K




WE HOPE THAT SOME DAY
WE ALL! CAN PLAY=)

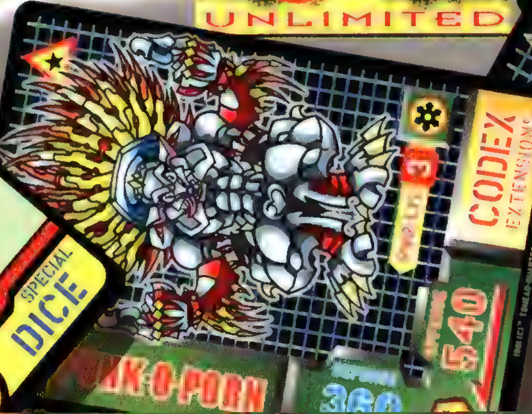

TILL THEN; HAVE FUN!
K-LTR, XO BABYANGEL.

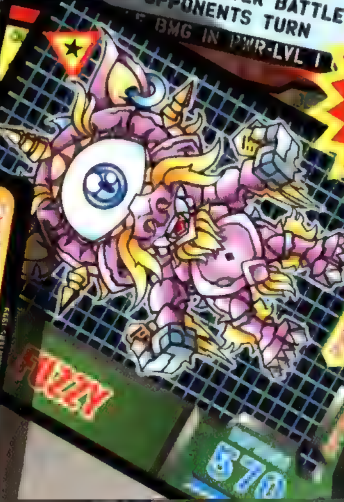

COUNTER ATTACK
COMBAT
LEFT-RIGHT-COMBO:
PLAYER TAKES OVER BATTLE
AND OPPONENTS TURN

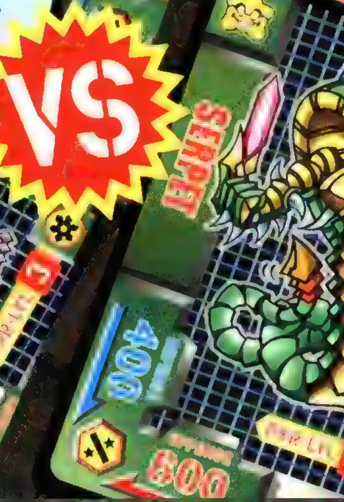

ANGEL
DOWN-LOAD

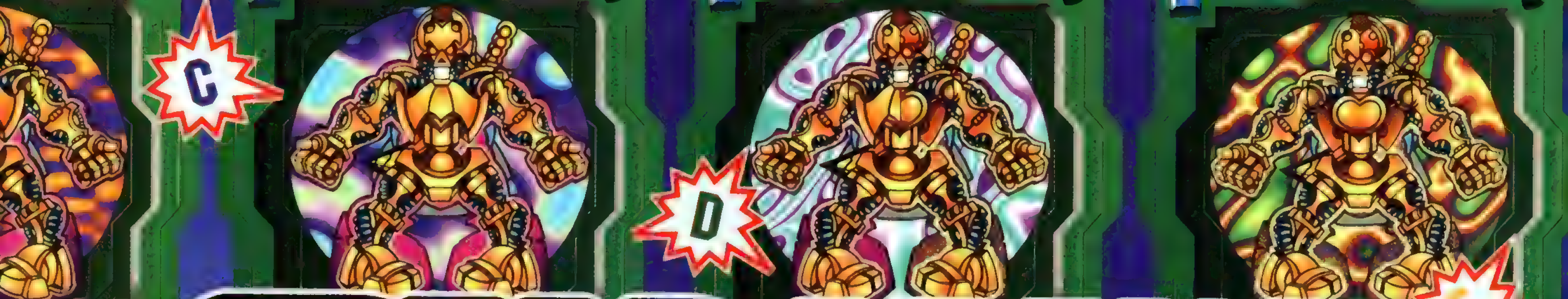



CODEX
HACKED:
SPECIAL
DICE


POWER
UNLIMITED
CODEX
EXTENSIONS

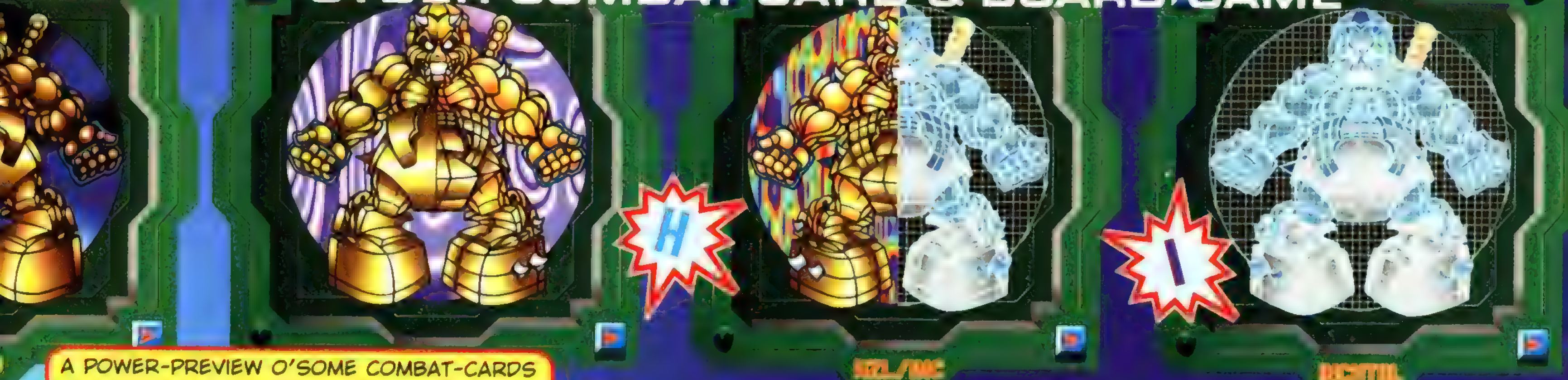

FUZZY


VS



STAR ARENA™

CYBER COMBAT CARD & BOARD GAME



A POWER-PREVIEW O'SOME COMBAT-CARDS RANDOMLY PICKED FROM THE ANGEL-DECK.

M
N

SAFE ID-CARD
COMBAT
REBOOT:
ONE ID-CARD FROM
CAN TO HAND.
EXIT
J

ANGEL
JINX
3
COMBAT

POWER-DOUBLER
4
COMBAT
SUGAR-RUSH:
NEXT CARDS, EXTENSIONS OR ID-CARD, DOUBLE IN POWER.
)) NEXT CARDS X2 ((
LOAD
240
X2

NET-SCAN
520
4

ANGEL
OMINOUS
1000
1000
COMBAT
O

VUDOO
3
CODEX

QUEEN

EQUIPMENT
CODEX
MEGA-CHIP.
POWER-DOUBLER. DOUBLES
POWER OF ALL YOUR
IN PLAY.

MONUAL
2

POWERSJOP

IT'S THE BOMB!

Lemon & Soda bomberjack
100% nylon, zwaar
gebreide ribkraag
twee zakken met knoopsluiting
en een zak op de mouw.
Maten: M t/m XXL
Kleur: zwart met oranje
voering
Prijs voor abonnees:

fl 97,50

Prijs voor niet
abonnees:
fl 109,-

OF BEN JE MEER
EEN STROPDAS TYPE?

PETJE AF VOOR DEZE HAT!

Prijs voor abonnees:

fl 19,95



Prijs voor niet abonnees: fl 24,95

BEL 023-5566850 EN BESTEL OF VUL DE ANTWOORDKAART (zie pagina 22/23) IN

Alle aanbiedingen gelden zolang de voorraad strekt dus OP=OP!!!

HIJ IS GOED EN KOST MAAR EEN JOET

Op = op! Alles
moet weg!
Vraag niet hoe
het kan, profi-
teer ervan!
Dé PU courier-
bag!

fl 10.-



fl 17,50



De PU-
verzamel-
band kun je
bestellen
door 023-
5566985
te bellen.

VERZAMEL AL JE KRACHTEN!

F1 Racing Championship

Ongeveer gelijktijdig met Electronic Arts komt ook Ubi Soft met een F1-game op de proppen. Racespecialist Ed zette z'n bontmuts op en vloog naar het Ubi Soft hoofdkwartier in het ijskoude Canada...



De Schumachers in gevecht.



Steeds wisselende achtergronden.


Inside car view!

Multi-platform

Multi-platform, dat kun je wel zeggen van F1 Racing Championship. De game verschijnt op PC, Game Boy Color, PlayStation, Nintendo 64 en Dreamcast. De games zijn allemaal door verschillende teams gemaakt. En hoewel de basis van het spel universeel is, zie je daardoor toch meer verschillen tussen de platforms dan gebruikelijk (er is namelijk niet gepoort). Een goede ontwikkeling, die we overigens ook tegenkomen bij wat op PC en PSX de grootste concurrent van dit spel gaat worden: F1 2000 van Electronic Arts.

1999-2000

Nu ik de game van EA genoemd heb, kom ik gelijk op het punt waar de hotshots van Ubi Soft ongetwijfeld tandenknarsend van hebben kennis genomen. Want waar Ubi Soft trots melding maakt van de officiële FIA 1999-licentie, komt EA's F1-game met alle circuits, auto's en rijders van seizoen 2000. Dat zal effe slikken geweest zijn voor die gasten bij Ubi. Anyway, het is maar hoe belangrijk je het vindt, bij mij gaat het voornamelijk om de gameplay in de ruimste zin des woords en of Irvine nu in een Ferrari of Jaguar rijdt, zal mij in feite worst wezen.

Volgende maand meer

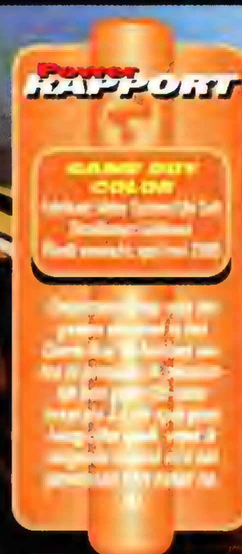
Tijdens de race-sessies in Canada kon ik spelen met de PSX, N64 en GB Color-versie. De Dreamcast-versie zal eveneens rond april verschijnen maar daarvan was nog geen speelbare versie beschikbaar, voor de PC verschijnt F1 RC pas in de zomer.
Omdat de PSX-versie vermoedelijk als eerste (eind maart) verschijnt, krijg je op de volgende pagina's daarvan een uitgebreid verslag, de N64, GBC en (hopelijk) Dreamcast zullen we in het volgende nummer aan de tand voelen.
Zoals gezegd, heb ik wel al met de GBC en N64 kunnen spelen en daar zal ik jullie vast kort iets over vertellen.

Game Boy

Hoewel racen mijn ding is, vind ik de Game Boy er absoluut ongeschikt voor maar dat is persoonlijk. Dat de ontwikkelaars van de GB-versie een grootse prestatie hebben geleverd staat echter buiten kijf. Check this: Alle 11 teams, 16 circuits, 6 views, A.I., 22 af te stellen wagens, pitstops, weersveranderingen, 3 Simulatie modes, 3 Arcade modes... het is echt ongelofelijk hoe ze dat allemaal in dat apparaatje hebben kunnen proppen.
Het uiteindelijke oordeel laat ik graag aan J.J. over maar voor zover ik het kan beoordelen, is dit voor de handheld raceliefhebbers een must-have.

Nintendo 64

Op de N64-versie kom ik volgend nummer uitgebreid terug, maar ik kan je nu wel zeggen dat dit de beste racegame is die ik ooit op deze console gespeeld heb.
Hoewel ik even schrok van de mededeling dat de wagens alleen met de stick te besturen waren, was ik binnen no-time verkocht. Nog nooit heb ik een wagen met de stick zo lekker bestuurd als in deze game. Het kan dus wel!
Ander ijzersterk punt zijn de graphics. Waar bij de meeste andere N64-racegames de scherpte van de beelden nogal te wensen overlaat, zijn de graphics van F1 RC loepzuiver. Het kan dus wel!
Voeg daarbij de grote hoeveelheid opties van 'rijschool' (uniek) tot 3D pitcrew beelden, het uitstekende geluid en het feit dat deze game zowel voor beginners als voor diehard racegamers alles te bieden heeft en je mag er vast van uitgaan dat deze game volgende maand een topscore krijgt.





Ik wurm me er wel tussen.



Dat ziet er prachtig uit toch?

Power Rapport
Nintendo 64



Ook deze view stuurt heerlijk.



Hé, het is toch altijd mooi weer in Monaco?

Op de vorige pagina heb je heel kort iets kunnen lezen over de N64- en GB Color-versie van F1 RC. De PSX-versie heb ik in Canada uitgebreid kunnen checken, uitgebreid genoeg om er een fraaie score aan te hangen.



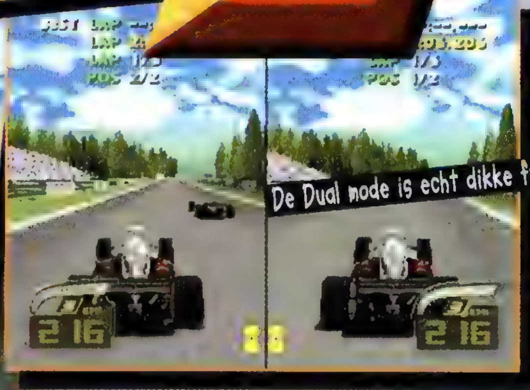
Hoehoe, jongens, ik ben 't!



Zijn er dooien gevallen?







VERSCHILLENDE TEAMS

Zoals ik op de vorige pagina al schreef, zijn de verschillende versies van F1 Racing Championship allemaal door andere teams ontwikkeld. Het team dat verantwoordelijk was voor de PlayStation-versie was gestationeerd in Shanghai (daar had ik best een kijkje willen nemen). Het is dus niet zo dat dit spel voor één platform is ontworpen en naar andere gepoort (zoals meestal gebeurd) maar de PC-, Dreamcast-, GB Color-, N64- en PSX-versies zijn dus in feite allemaal op zichzelf staande games waarbij optimaal gebruik is gemaakt van de mogelijkheden van het betreffende platform. Natuurlijk is door fabrikant Ubi Soft wel een sloot voorwaarden en criteria vastgesteld waaraan de games moesten voldoen maar de teams hebben hun versies vrijwel zelfstandig kunnen ontwikkelen.
Zo kennen alle games dezelfde basis-engine, namelijk die van Monaco Grand Prix 2, een game die ik een klein jaar geleden op de PSX met een 8,1 beloonde.
Een vervolg op Monaco GP2 kun je F1 RC echter niet noemen, dat zou de game tekort doen want daarvoor is er te veel veranderd én verbeterd!

DRIVING SCHOOL

Eén van de minpunten die ik destijds noemde ten aanzien van Monaco GP 2 was het feit dat de game het zonder de echte teams en rijders moest doen (veel racefanaten vinden dat immers belangrijk). F1 RC beschikt nu wèl over de officiële FIA-licentie waardoor je dus alle rijders, teams en circuits van het racejaar 1999 in de game terugvindt. Opvallend is ook dat waar Monaco GP 2 kwa opties nogal sober was uitgevoerd, F1 RC enorm veel mogelijkheden biedt.
Eén van die uitbreidingen is de Driving School, een unieke feature in F1 racegames. In deze mode krijg je de mogelijkheid om het gedrag van de wagens echt goed te leren kennen. Zeker de beginnende F1 racers zullen hier veel plezier aan beleven. Zo kun je bijvoorbeeld achter een 'ghostcar' rijden die de ideale lijnen volgt en krijg je te horen waar je te langzaam of te snel gaat en wanneer je moet remmen. Je krijg demo's te zien en je kunt zelfs examen doen om te laten zien wat je van de lessen hebt opgestoken.

PICK UP & PLAY

F1 RC is sowieso een game waar ook de minder ervaren racers uitstekend mee uit de voeten kunnen. Zo is er de Pick up & Play mode waarmee je gelijk aan de slag kunt en verschillende features biedt die het racen [illegible] maken.
De Pick up & Play kent vier niv[illegible] totaal zest[illegible] en heeft een hele[illegible] competitie-elementen [illegible] vanaf het begin geboeid bezig zullen z[illegible] en hun skills haast automatisch zien [illegible]beteren. [illegible] deze mode zo [illegible]breid is, hebben [illegible]ners niet het [illegible] ze eigenlijk [illegible] voor spek en bonen aan het racen zijn omdat de Championship voor hen nog te moeilijk is.

ALLES ER IN

Toch blijft de Championship mode ook in deze game natuurlijk het echte werk. Hier is echt geprobeerd om [illegible] kend zijn ook alle mogelijkheden op het gebied van Time Attack, Single Race, Free Sessions, Practice en de hele mikmak aanwezig.

Racing CHAMPIONSHIP

Ook het weer, vlaggen, aantal rondes en crashes is instelbaar. Ik kan nog wel een paginaatje doorgaan met het opnoemen van alle opties die deze game in deze Simulatie mode te bieden heeft, maar neem gerust van mij aan dat alles wat je wilt er in zit.

TOPGAME

Ok, [illegible]

Al snel blijkt dat [illegible] het wezen moet en de graphics zien er goed uit. Er is niet of nauwelijks sprake van popup en zeker in vergelijking met Monaco GP 2 is duidelijk te zien dat men weer een beetje meer uit de grijze PSX heeft weten te halen.

Was de besturing in Monaco GP 2 al [illegible] meer F1 ervaring hebt en als een volleerd monteur de garage induikt, kun je de auto's zo afstellen dat ze exact aan al je eisen voldoen. Helemaal niets op aan te merken dus.

NUMMER 1

Zoals ik al eerder schreef, en dat moet ook de conclusie zijn, is F1 Racing Championship een topgame. Alle opties die je kan wensen zitten er in, het geluid is uitstekend, de graphics [illegible] Zijn er dan geen minpunten? Vrijwel niet, misschien dat de graphics nog een tikkie scherper hadden gekund maar vergeleken met andere PSX F1-games zijn ze gewoon goed. Tja, misschien is het enige puntje dat in het nadeel van F1 RC zou kunnen gaan werken [illegible] F1 2000 van Electronic Arts [illegible] de EA game over de licentie van het jaar 2000 beschikt [illegible] echte freaks kunnen dan besluiten deze game te prefereren. Maar eerst maar eens zien of F1 2000 zich kwa gameplay kan meten met deze knaller van Ubi Soft. Tot die tijd zet ik F1 Racing Championship bovenaan mijn lijst F1 games voor de PlayStation, ja, zelfs één plekje hoger dan Formula One. Een groter compliment kun je van mij niet krijgen.



Power RAPPORT

- + Heerlijke besturing
- + Zeer uitgebreid
- + Voor rookies en die-harde
- + Driving School, Dual mode

9,4

Majesty

Majesty is een strategysim met elementen uit Age Of Empires, Settlers, SimCity, Warcraft en Might & Magic. Dat zou dus best eens wat leuks kunnen opleveren...

Leuker kunnen we het niet maken.

FANTASIM

De naam Cyberlore Studios zal niemand wat zeggen, toch hebben de dudes van dit kleine softwarehuis een game ontworpen die erg origineel is. Zelf noemen ze het een Fantasy Kingdom Sim. Als je de game zo op het eerste gezicht ziet dan zou je denken dat het om een typische real-time strategygame gaat in een mythisch fantasieland. Dat laatste klopt, dat eerste niet.

Alles draait om de heroes die gecreëerd worden. Die heroes kun je niet zelf besturen; ze denken zelf en zijn intelligent genoeg om op de diverse situaties te anticiperen, maar gelukkig zijn er nog genoeg andere dingen te doen.

HELDEN

Het is de taak van de spelers om diverse missies te kiezen en daar helden voor in te huren. Ze moeten beloond worden dus je zult een grote goudvoorraad dienen te vergaren. Ook zul je smederijen en wapenmakers moeten hebben die de helden van het juiste harnas en slag-en steekwapens voorzien.

Nadat je je helden met wapens hebt uitgerust, trekken zij er op uit om hun opdrachten te volbrengen. Hoe beter jouw voorzieningen, hoe groter de kans dat de missie succesvol wordt volbracht.

Helden worden gehuurd vanuit gilden dus moet je zorgen dat je de juiste gilden hebt gemaakt. Je kunt kiezen uit zestien klassen te weten: Wizard, Priestess, Warrior of Discord, Solarii, Adept, Barbarian, Cultist, Dwarf, Rogue, Healer, Paladin, Gnome, Elf, 'gewone' Warrior, Ranger en Monk.

SKILLS EN POEN

Het is overigens niet zo dat je helden er alleen maar op uit trekken om hun opdrachten uit te voeren; soms worden je kasteel en nederzetting aangevallen door opgefokte monsters of ander agressief gespuis. Ook in dat geval moet je je helden een vette bonus voorschotelen zodat ze tevens je stad gaan verdedigen.

De helden leren van hun gevechten en slaan hun skills op; hoe meer ervaring, hoe beter en sterker ze worden. Een zeer ervaren magiër zul je dus eerder in willen huren dan eentje die net komt kijken. Natuurlijk wil de ervaren rot meer poen hebben dan de rookie. Het is dus een kwestie van afwegen.

PEPER IN JE REET

Bovenstaande geschetste spelsituatie zorgt voor heel wat gameplay hetgeen Majesty een alleraardigste game maakt. Jammer genoeg zijn de graphics van de karakters wat aan de simpele kant en (belangrijker) gaat het soms wel erg traag allemaal. Je zou wel als Horny uit Dungeon Keeper de helden en je arbeiders af en toe een flinke, harde mep met je vuist willen geven zodat ze eens wat harder lopen en aan de slag gaan. Een scheut peper in hun reet zou ook geen kwaad kunnen.

Met name als erg veel mannetjes op het scherm verschijnen, wordt het hier en daar een beetje choppy. Hopelijk zal hiervoor nog een patch op het net komen want als die de traagheid eruit gehaald is, hebben de liefhebbers een puike game in handen.







Dat is wat je noemt een majestueus kasteel.



Oké, wie heeft z'n viskraam te lang in de zon laten staan?

Power RAPPORT

- + Origineel
- + Veel opdrachten
- + Uiteenlopende gilden en monsters
- − Soms erg traag

PC CD-ROM

80

Traffic Giant

Schijtziek van vertraagde treinen, bussen die net voor je neus wegrijden en overvolle trams? Reageer het niet af op de conducteur, maar koop Traffic Giant en laat zien hoe het wel moet.







80.000 poppetjes

Traffic Giant is een sim over openbaar vervoer. Het is jouw taak om à la Railroad Tycoon mensjes in een stad uit de auto te lullen en in jouw bussen, trammen, treinen en metro's te krijgen, en dat is niet eenvoudig.
Erg goed zijn de graphics; de verschillende steden zien er super levendig uit en dat is niet verrassend als je weet dat er zich in de kleine mappen 8000 poppetjes op het scherm bevinden en in de grootste mappen maar liefst 80.000.

Bioscoopje pakken

De gameplay is ook meer dan voldoende uitgewerkt; automobilisten en wandelaars doen niet zo maar wat maar hebben allemaal een eigen doel. De een gaat naar zijn werk, daarna boodschappen doen en pakt 's avonds nog een bioscoopje, terwijl de ander een voetbalwedstrijd bezoekt.
Elk gebouw of auto verraadt na één muisklik wie er in zit, waar ze naar toe gaan en waar ze vandaan komen.
Last but not least de interface; die laat aan duidelijkheid weinig te wensen over. Hoogstens zijn de verschillende ikoontjes iets te priegelig uitgewerkt.

Smiley's

TG spelen bestaat simpel gesteld uit het opzetten van openbaar vervoer-lijnen, het bepalen van de kosten en vervolgens kijken of je rijk wordt of zwaar de bietenbrug op gaat. Dat lijkt misschien makkelijk maar dat is het absoluut niet. Want hoe bepaal je waar een bus of tram langs moet gaan, hoe duur een kaartje moet zijn en hoeveel bussen of trams er op een lijn gezet moet worden? Je zult je stad echt tot in de details moeten leren kennen, precies moeten weten wie waar heen gaat, welke gebouwen populair zijn en hoeveel geld je bewoners hebben.
Met name in de grote steden met 80.000 inwoners wordt dat lastig, het aantal faktoren waar je daar rekening mee dient te houden is soms to much. Dat ligt overigens niet aan een gebrekkige weergave van al die gegevens. In een menu onderaan het scherm zie je goed hoeveel geld er binnenkomt en aan de smiley's bij de bushaltes en de getallen lees je af of de passagiers tevreden zijn.

Extra's

Blijft over de hamvraag: 'is TG dan wel leuk om te spelen?' Het antwoord is ja, mits je de juiste mode gebruikt. De zogenaamde Endless mode wordt op den duur saai; je doet steeds weer hetzelfde, en als je geen geld meer hebt om uit te breiden, dan moet je wachten tot je budget weer aangevuld is.
Gelukkig zorgde developer JoWood voor een aantal extra's. Zo vinden er regelmatig onverwachte gebeurtenissen plaats, zoals een EK voetbal of een groot ongeluk en daar moet je dan snel op inspelen met je bussen en trams.
Verder is er de Missie mode, waarin je opdrachten dient uit te voeren, bijvoorbeeld een bijna failliete organisatie winstgevend maken.
Tenslotte verkrijg je afwisseling door te kiezen tussen de rol van zakenman of gemeentebestuurder. Als zakenman wil je alleen winst maken, terwijl je als gemeenteraadslid de stad een zo goed en goedkoop mogelijk openbaar vervoer wilt schenken. Of niet als je een asshole bent.

Power Rapport

– Soms zijn de steden te groot

8^{3}



MARIO PARTY 2

Het eerste deel van dit 'virtuele bordspel' was een absoluut feestnummertje. Ik beloonde de game dan ook met een 9,2. En als ik een hoog cijfer aan een game geef, komt er natuurlijk altijd een vervolg.

VETTE SALES

Echt waar, mijn hoge cijfer voor het eerste deel is de enige, maar dan ook echt de enige reden waarom er van dit spel een deel 2 uitgebracht is. Fabrikanten hechten namelijk ontzettend veel waarde aan mijn mening, wetende dat een hoog cijfer mijnerzijds altijd garant staat voor vette sales.

Nu is hier dan Mario Party 2, een game waar ik een jaartje geleden met veel plezier mee bezig ben geweest, met name door de geslaagde combinatie van bordspelletjes en mini-games.

KOSTUUMS

Oké, genoeg bijdehand gezever van mij, let's talk business here. Mario Party 2 kent in vergelijking tot z'n voorganger niet al te veel veranderingen. Ach ja, we kennen het verhaal van the winning team inmiddels wel, hè. Never change it... Ook nu weer dezelfde characters: Mario, Luigi, Peach, Wario, Yoshi en Donkey Kong.

Wel anders zijn natuurlijk de borden waarop gespeeld wordt; zo kun je nu bijvoorbeeld te-[illegible] in Space Land, Western Land, Pirate Land en Horror Land.

Elk bord heeft z'n eigen speciale eigenschappen en moeilijkheidsgraad en dat maakt het natuurlijk alleen maar spannender. Een leuke bijkomstigheid is nu dat bij elk bord de spelers een bijbehorend kostuum dragen; zo dragen ze in Space Land bijvoorbeeld ruimtepakken en in Western Land een heuse sherrif-outfit.

LACHEN GEBLAZEN

Het getal op de dobbelsteen bepaalt weer hoeveel stappen je op het bord mag zetten en ook nu is het de bedoeling dat je de drie tegenstanders (naar keuze) voorblijft, coins en andere items verzamelt (zoals gouden paddestoelen, die je drie keer laten gooien met de dobbelsteen, sleutels, die speciale deuren openen, en items waarmee je andermans sterren of coins kunt jatten) en tevens uit de klauwen blijft van de grote gemeenschappelijke vijand, Bowser.

Na elke speelronde, wanneer elke speler aan de beurt geweest is, is het weer tijd voor een van de mini-games (meer dan zestig, waarvan de meeste gloednieuw zijn). Deze mini-games speel je of alleen tegen de andere drie, of met twee koppeltjes tegen elkaar. Geloof mij maar wanneer ik jullie zeg dat het met die games weer lachen geblazen is!

MAD FUNNY

Ook is er nog een apart level aanwezig, namelijk Mini-Game Land. Hierin kun je, mits je genoeg munten in de andere werelden vergaard hebt, mini-games kopen, en ze oneindig lang doorspelen. Mad funny hoor, en het zorgt er tevens voor dat het spel ook in je eentje langer houdbaar blijft. Goede move van Nintendo.

Over de gameplay kan ik kort zijn; simpel, zeer makkelijk te bedienen en lekker soepel.

In audio-visueel opzicht is er ook niet al te veel veranderd. De geluidjes zijn nog steeds even grappig, en de graphics zijn mooi uitgewerkt. Vooral het kleurgebruik verdient weer een dik[illegible]

Toch is het [illegible] van Mario Party 2 nog iets meer ve[illegible] had. Oké, [illegible] wereld[illegible] Mini-G[illegible] op zich allemaal dik in orde, maar eigenlijk had het allemaal nog iets uitgebreider mogen zijn.

Rampzalig is dat echter niet, want ook nu [illegible] blijkt dat deze game [illegible] een ijzersterk concept is gebaseerd, [illegible] zowel jong als [illegible] weer uren-[illegible] kan vergrijpen.

POWER RAPPORT

- \+ Mini-Gameland
- \+ Veel te doen
- \+ Lang houdbaar
- − Weinig toevoegingen

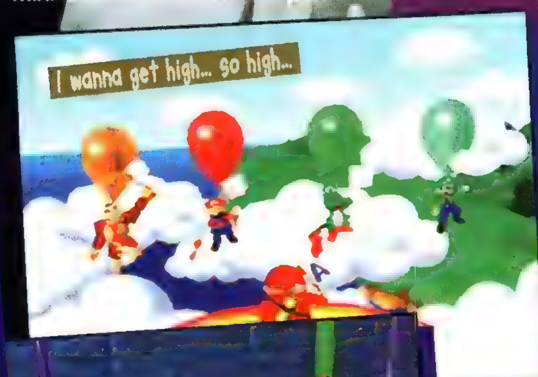
NINTENDO 64
Prijs: ƒ 149,00 Bfr. ca. 2800
Fabrikant: Nintendo
Distributeur: Nintendo
Tel: 030-6097100

Met Mario Party 2 speelt Nintendo op 'safe' door niet al te veel nieuwigheden in de game te verwerken. Desondanks is het ook nu weer een op je lachspieren werkend spelletje geworden, en kun je je maatjes weer regelmatig over de vloer verwachten.
STATE

8,5


Gezellig die Ti-ta-tovenaar pakkies


Hoe maak je een lelijke kop nog lelijker?


I wanna get high.. so high..

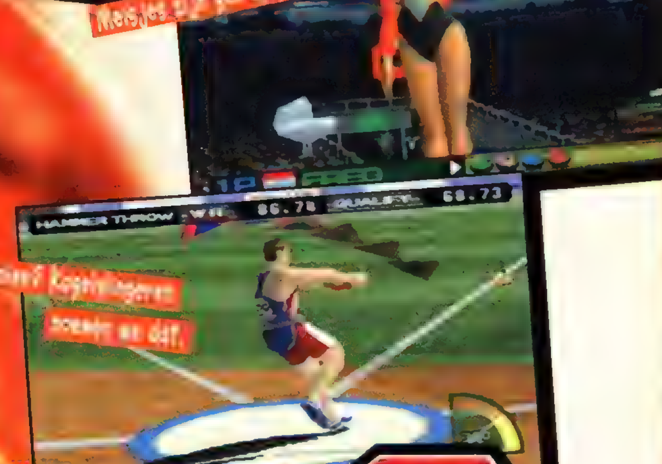

Het lijkt wel een discotheek hiero.


Wie er het laatst afflikkert ok?









International Track & Field 2

Heb je geen zin in verzuurde spieren en heb je de longinhoud van een 80-jarige straffe roker, dan is dit spel iets voor jou. Zorg er wel voor dat vingers en pols goed zijn ingetaped, want die krijgen flink op hun kloten.

AUW

Zo'n twee jaar geleden werd de eerste Track & Field gelanceerd en hiermee werd een nieuw tijdperk ingeluid voor sportgames en dan met name het onderdeel atletiek. Het begrip joypad kreeg een hele nieuwe betekenis door de unieke besturing en gameplay van dit spel.
Duimen werden getrasht, wijs- en middelvingers beursgeslagen en polsen verkracht. De intense beleving van het spel zorgde voor een opleving van RSI (muisarm; red.) onder jongeren. Dit was aanleiding voor de Vereniging van Bezorgde Moeders (VBM) om op de barrikaden te klimmen in een uiterste poging het spel te laten verbieden. Jammer van al die moeite, want International Track & Field part 2 is inmiddels uit en de beuk gaat er dit keer pas echt in. Moet een gamer bovendien zo nu en dan niet flink pijn lijden? Voor niets gaat namelijk de zon op! Thumbs up, broeders.

TWAALF x KRAMP

In IT&F2 staat weer een lijst van twaalf Olympische sporten klaar om afgewerkt te worden. Net als in deel 1 zijn de 100 meter sprint, verspringen, polstokhoog, speerwerpen, kogelslingeren en het zwemmen weer van de partij.
Ze worden in deel 2 aangevuld met roeien, schoonspringen, wielrennen, 1 km hardlopen, turnen en als klap op de vuurpijl: gewichtheffen.
Het is jammer dat ondermeer de hink-stap-sprong en het hordenlopen zijn geschrapt maar ik verzeker je dat de sportonderdelen in deel 2 voor het nodige vuurwerk zullen zorgen.
Het komt bij IT&F2 namelijk weer aan op de flexibiliteit van de korte handspieren en een goed gevoel voor timing. Bij het populaire verspringen bijvoorbeeld moet de gamer door het zo snel mogelijk wisselen van buttons, snelheid proberen te maken. Hierop moet met een andere button het commando gegeven worden om te springen, de hoek te bepalen en gelanceerd te worden. Kracht, timing en kramp: onlosmakelijk verbonden met atletiek, onlosmakelijk verbonden met IT&F2.

BETER DAN SEX?

IT&F2 is vooral erg geschikt als multiplayer game. De kick tegen elkaar te strijden om wie op zijn allerhardst op een joypad kan rammen is, hoe simpel het ook mag klinken, goed voor een stevige rush. Hiermee wordt de beleving van de sporter direkt vertaald naar de beleving van de gamer en die credits zijn in de virtuele sportwereld slechts aan een paar andere games te geven.
Probeer het kogelslingeren maar eens. Dit is een van de moeilijkste sporten zowel binnen als buiten je console. Maar als het je lukt om die kogel op het juiste moment los te laten en je ziet hem vervolgens zestig meter door de lucht vliegen, dan gebeurt er iets vreemds met je. Kippenvel en een warme gloed nemen tegelijkertijd bezit van je huid en een vreugdkreet ontsnapt aan je strottehoofd.
Is IT&F2 dan beter dan sex? Naar mijn mening niet, want dan heb je wel een heel zielig leven. Het is daarentegen een mooie aanvulling op het bestaan, want op een golf van triomf kun je dagen surfen.

Rapport

- Nieuwe techniek bij turnen, roeien en schoonspringen
- Dolle pret in Multiplayer mode

9

MediEvil 2



Vorige maand namen we in Sony's eigen produktiefaciliteit in Cambridge een kijkje naar het vers van de pers gerolde vervolg op de enorm populaire game MediEvil.

SPEENVARKEN

De avond voordat we MediEvil 2 mochten checken, werden we getrakteerd op een heus middeleeuws feestbanket. We zaten – eerlijk waar – verkleed als middeleeuwers te genieten van geroosterde speenvarkens en een lauw middeleeuws drankje waar iedereen al snel een beetje te vrolijk van werd.
De volgende dag werden we naar de Sony office gebracht, waar we werden begroet door de MediEvil 2 producer James Shepherd. Hij vertelde enthousiast over de opdracht die hij zichzelf had opgelegd. Hij wilde namelijk zowel de sfeer van MediEvil behouden en tegelijkertijd alle tekortkomingen van het spel verbeteren.
De maatstaf die hij daarvoor gebruikte was zijn kleine broertje; die vond MediEvil 1 eigenlijk maar niks, dus moest de bezem door de game totdat broerlief het goed vond.

STOERE SCHEDEL

De game draait wederom om Dan Fortesque, die vreemde gast uit het eerste deel die er uitziet als een onuitgeslapen skelet dat met z'n verkeerde bot uit het graf is gestapt. Deze Fortesque moest in deel 1 de wereld redden uit de klauwen van de boze Lord Zarok.
Deel twee speelt zich 500 jaar later af in het Londen van 1888, waar ene Lord Zaleron problemen veroorzaakt door een paar regels uit Zarok's oude spreukenboek te prevelen. Voor iemand er erg in heeft, wemelt het in Londen van de zombies en dat betekent werk aan de winkel voor… Dan Fortesque.

EEN NIEUW BEGIN

Aangezien James Shepherd een compleet nieuwe game wilde neerzetten, zijn ze bij Sony Cambridge helemaal opnieuw begonnen. Er werd een nieuwe engine gebouwd, nieuwe tekeningen gemaakt en een nieuwe gameplay bedacht, waarvan de belangrijkste feature is dat je in deel twee meerdere characters kan spelen.
Dat zit dus zo: vrij vroeg in het spel verliest Dan Fortesque plotseling zijn hoofd (naja, zijn schedel). Je denkt dat het spel is afgelopen, tot je merkt dat Dan ook zonder hoofd kan funktioneren. En nu wordt het leuk; herinner je je nog die vervelende Addams family-achtige handjes die de hele tijd door deel 1 heen renden? Daar kan je dus weer Dan's hoofd op kwijt, zodat je het karakter Dan Hand vormt, dat op zijn beurt weer samenwerkt met headless Dan. Dan Hand kan natuurlijk weer op plekken komen waar Dan zelf niet in past. Snap je?

ZOMBIES NEERMAAIEN

Dat James Shepherd een gamer in hart en nieren is, bewijst het wapenarsenaal van Dan. In deel 1 had je het zwaard, het grotere zwaard en het nog veel grotere zwaard. Hartstikke leuk volgens James, maar niet zo leuk als de Gatling Gun uit Doom. Want wat is er nu plezieriger dan een groepje zombies uitroeien door ze neer te maaien met zo'n zwaar machinegeweer?
James' kleine broertje vond het in ieder geval prachtig, dus loopt Dan Fortesque met een enorm schietijzer aangedreven door stoom door de 18e eeuwse straten van Londen!

Aan het eind van de presentatie kregen we uitgebreid de tijd om verschillende levels te checken. De graphics zagen er prima uit en vooral de lichteffekten in de oude Londense straten geven het spel een eigen sfeer.
De besturing is wat verder uitgewerkt en alles voelt beter aan dan in het eerste deel. Verder is het gewoon lekker puzzelen, hakken en maaien geblazen, dus zal elke MediEvil fan vast en zeker dubbel en dwars tevreden zijn met deze sequel.

Power RAPPORT

+ Trouw gebleven aan MediEvil-sfeer
+ Verbeterde gameplay
+ Gatling Gun
+ Dan Hand

PLAYSTATION
Prijs: ƒ 119,95 Bfr. ca. 2200
Fabrikant: Sony
Distributeur: Columbia Tristar
Tel: 035-6250720

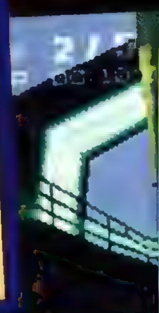
Dan Fortesque is terug en daar zullen alle MediEvil fans vast mateloos blij mee zijn. Deze opvolger zal in ieder geval niemand teleurstellen want de sfeer uit de eerste game is behouden, terwijl de gameplay er flink op is vooruitgegaan.
DRE

8⁵

Vorige maand checkte Boris de bèta van deze absurde 360° racer en concludeerde: 'er moet nog wel het een en ander aan gebeuren, maar dan heb je ook wat'. Inmiddels is het zover: de PU werd uitgenodigd om in de studio's van developer ATD te beoordelen of Rollcage Stage II inderdaad de shit is geworden.









ROCK & ROLL

Mensen die het eerste deel van Rollcage hebben gespeeld waren of zeer enthousiast of enorm teleurgesteld. Die laatste groep vond de game maar niks omdat ie simpelweg verschrikkelijk moeilijk was. De extreem hoge snelheid, gecombineerd met de hele moeilijke handling van de vreemde rollende, en over de top flippende voertuigen en een hoogst verwarrend camerastandpunt, maakten de game niet echt toegankelijk. Die gamers die beschikten over een wat betere hand-oog coördinatie en zich niet lieten afschrikken door de lastige gameplay waren echter niet meer van de game weg te slaan.

OP Z'N KOP

Het doel van producer Attention To Detail (ATD) was dus om de sequel van Rollcage niet alleen nog mooier, nog sneller en nog spectaculairder te maken, maar ook om de drempel van de game iets te verlagen, zodat wat meer mensen zouden kunnen genieten van dit absurd snelle racespel.
En al met al moet gezegd worden dat het ze prima gelukt is en dat Stage II een stuk gebruikersvriendelijker is geworden. Dat ligt in eerste plaats aan de handling van de auto's. Wie de wagens van Rollcage niet kent, moet zich dus even voorstellen dat in de game wordt geraced met supersnelle racemonstertjes die uitgevoerd zijn met absurd grote wielen zodat ze, als ze over de kop gaan, gewoon door kunnen racen. Nu is dat niet alleen een leuke bijkomstigheid, het is juist het hele eiereneten van de game. En dat betekent natuurlijk dat je even flink moet wennen voor je door hebt hoe je met de wagens om moet gaan.
Heb je het eenmaal in de vingers dan kan je de meest absurde capriolen uithalen en bijvoorbeeld, als je in een tunnel rijdt, op het plafond gaan rijden, recht boven je tegenstander, die geen idee heeft waar je bent en denkt dat ie je allang heeft afgeschud.

BETERE GAMEPLAY

In Stage 2 zijn de auto's wat lekkerder bestuurbaar dan in de eerste Rollcage. ... hebben een v... nere draaicir... meer solide ... Een nog gro... uitgang is w... vernieuwde ... standpunt. T... het eerste d... volledig ged... teerd raakte ... gen weer een... kop was gegaan. ... Stage II voorzien ... een zogenaamde Stock-O-Cam. Deze feature zorgt ervoor dat je beeld constant is gericht op de juiste rijrichting, zodat je altijd en overal weet waar je met je wagen naartoe moet. Heel handig dus.

NEW & IMPROVED

Nadat ze de handling en de camera verbeterd hadden en zo zorgden voor een veel beter speelbaar spel, konden de dames en heren van Attention To Detail hun attentie vestigen op de details en gaan knutselen aan nieuwe wagens, wapens en natuurlijk tracks.
Het resultaat is er naar: er zijn maarliefst twintig wagens beschikbaar, elke wagen heeft drie verschillende paintjobs en uiteraard zijn eigen handling en feel. Er zijn twintig tracks en zes nieuwe omgevingen, die er grafisch fingerlicking goed uitzien en garant staan voor een hele hoop adrenalinepompende aktie.
Ook het wapenarsenaal is in Stage II nog uitgebreider, nog dodelijker en vooral nog veel spectaculairder geworden. Wat dacht je van een soort icemove a la Sub Zero en een forcefield, dat zo sterk is dat je geen ...er meer kunt zien?

MODES, MODES, MODES

Leuk in Rollcage Stage II is de enorme shitload aan Race modes. Mijn favoriet is de Scramble mode, waarin de tracks als het ware zweven in de lucht. Je moet nu verschrikkelijk voorzichtig manoeuvreren want voor je 't weet, flikker je naar beneden. Doel is het behalen van de snelste tijd, wat gegarandeerd zorgt voor klamme handjes en spastische stuiptrekkingen door je ruggengraat.

MOOIE GRAPHICS

Vanuit grafisch oogpunt is het een echte Psygnosis titel. De game is prachtig vormgegeven in de inmiddels welbekende Psygnosis-racegame-stijl, die in principe gewoon een voortzetting is op de 'huisstijl' zoals het bekende Engelse ontwerpbureau 'Design Republic' die had neergezet voor de eerste WipeOut titel.
Bij ATD hebben ze echter niet alleen gewerkt aan de visuele kwaliteit van de graphics, ook technisch gezien is het allemaal van hoog niveau. Zo zijn de graphics echt supersnel, superstrak en kan je zelfs in Splitscreen mode genieten van een enorme framerate, zonder vervelende haperingen.

MOVING SHADOW

Ook aan het geluid is extra aandacht besteed. Psygnosis heeft dat slim aangepakt door het hele audio trajekt uit te besteden aan een derde partij. Er is gekozen voor het Engelse drum 'n bass label Moving Shadow, die al eerder muziek voor games hebben geproduceerd. Het label heeft een hele zooi wereldberoemde (nou ja, voor drum 'n bass-liefhebbers dan) artiesten onder contract staan en deze gevraagd om een aantal tracks te produceren, speciaal voor deze racegame.
De soundtrack wordt ook gewoon los in de winkel verkocht en er schijnen al 12 inches geperst te zijn voor de clubscene. Ik noem artiesten als AZ Rollers, Omni Trio, ...Tronics en Aqua... Naja, het is wat hè... dat mij ook maar ... van deze namen bekend voorkomt, maar het klinkt reuze professioneel, niet?

VETSTE GAME ALLER TIJDEN?

Met al deze features zou Rollcage Stage II toch wel zo'n beetje de vetste racegame aller

rollca



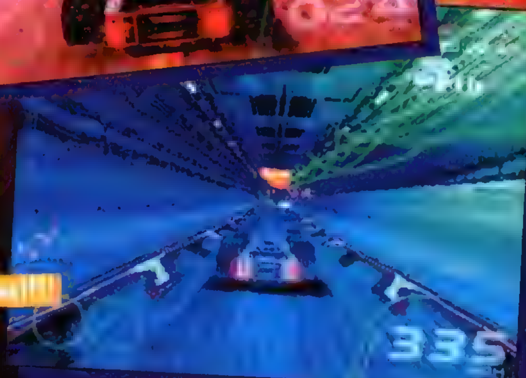






tijden moeten zijn en de populariteit van WipeOut ver voorbij moeten streven? Toch is dat niet zo. Op een of andere manier blijft die 360 graden racer een beetje een verwarrende game, die nooit kan tippen aan de duidelijkheid en openheid van WipeOut.
En dan is daar natuurlijk nog het Sambal Syndroom, waarover Boris sprak in de Power Check van vorige maand. Je weet toch: een beetje sambal is lekker, dus dan is een enorme berg sambal enorm lekker. Niet dus. Rollcage Stage II laat af en toe zien dat overdaad schaadt. Zo'n hoge snelheid, zo veel aktie, zo verschrikkelijk veel ontploffingen, lichteffekten en ander grafisch vuurwerk… af en toe weet je niet of je nu aan het gamen bent of heel hard je hoofd hebt gestoten tegen de deur van het keukenkastje.





Power RAPPORT

+ Mooie graphics en hoge framerate
+ Veel Race modes
+ Vette drum 'n bass soundtrack
– Sambal Syndroom

PLAYSTATION
Prijs: ƒ 114,95 Bfr. ca. 2100
Fabrikant: ATD/Psygnosis
Distributeur: Columbia Tristar
Tel: 036-6250720

Boris' vermoeden wordt bevestigd: Rollcage Stage II is de shit geworden met prachtige graphics en een verbeterde gameplay. Het enige minpuntje is dat deze game meer heeft dan nodig is en zoals je weet: overdaad schaadt.

8⁸

STAGE
ge II

Het derde deel van de Colony Wars serie is af! Natuurlijk waren we er als de kippen bij om de game te spelen en een kijkje te nemen in de keuken van het gloednieuwe produktieteam.

ANGST

De originele ontwerper van de Colony Wars reeks is niet langer werkzaam bij Psygnosis en dat boezemde veel fans de angst in dat hun zo geliefde game verneukt zou gaan worden door een nieuw softwareteam. Na een dagje door het kantoor in Leeds gesnuffeld te hebben en de game flink onder handen te hebben genomen, kan ik echter iedereen verzekeren dat het nieuwe team een goeie job heeft geleverd met deze derde titel in de reeks. Red Sun is een mooie game geworden en zal de fans zeker niet teleurstellen.

SOLO

Red Sun speelt zich af aan de rand van het heelal en je bent dit keer geen lid van de Navy of de League maar een zelfstandige huurling genaamd Valdemar. Je moet de aarde redden van de ondergang en jezelf door een berg gigantische, uitdijende en bijna oneindig lijkende levels worstelen in een spannend avontuur dat verschillende uitkomsten kent!

De enorme gevechten spelen zich af in de ruimte maar soms ook boven de grond, waar je prachtige gevechtssituaties tegenkomt. Je kan in deze game bijvoorbeeld ijskoud door de benen heen vliegen van rondwandelende AT-AT-achtige gevaartes, terwijl het afweergeschut je om de oren vliegt.

FLASH!

Net als in de eerste twee delen is ook Red Sun een grafisch snoepje. De achtergronden zijn prachtig, animaties vloeiend en vooral de ontploffingen om je vingers bij af te likken. Op sommige momenten is de strijd zo hevig dat het wel lijkt of de hele hemel in de fik staat. Overal zie je flitsen, rookpluimen en explosies, terwijl je razendsnel moet navigeren om te voorkomen dat je aan gort geschoten wordt door een of andere leipe tegenstander. Een andere heel belangrijke feature in deze game is de muziek. Psygnosis heeft het zeer professioneel aangepakt en een indrukwekkende soundtrack laten componeren die staat als een huis en vooral goed tot zijn recht komt als je de game over een stel vette huiskamerboxen speelt. Tijdens mijn interview met de componist en audio engineer Gary McKill werd ik opgesloten in zijn kleine soundproof geïsoleerde mini-studiootje midden in het kantoor. McKill begon sadistisch te grijnzen toen ik hem vroeg om zijn favoriete stukje muziek over de enorme studiospeakers te blazen. De man zocht een dramatisch stukje op en liet mijn trommelvliezen bijna knappen.

RIPOFF?

Mijn enige puntje van kritiek is dat Red Sun wel heel erg ongelofelijk verschrikkelijk veel lijkt op een Star Wars titel. Je zou bijna zweren dat ze een SW-game aan het maken waren en op de laatste dag de licentie verloren. Even de naam Han Solo veranderen in Valdemar en de verhaallijn aanpassen. Toen ik ernaar vroeg, wilden ze alleen loslaten dat ze inderdaad grote Star Wars fans waren. Nou, alsof ik dat nog niet had kunnen raden! Vooral als Valdemar (Han) in een van de zeven schepen (Millenium Falcon) boven de aarde (Endor) op een stel rondwandelende pantservoertuigen (AT-AT's) zit te schieten, krijg je bijna last van plaatsvervangende schaamte. Maar ja, zo gaan die dingen.

Power RAPPORT

+ Vette graphics
+ Spannend en lang verhaal
+ Soundtrack staat als een huis
– Iets te veel geript van Star Wars

PLAYSTATION
Prijs: N.N.B.
Fabrikant: Psygnosis
Distributeur: Columbia Tristar
Tel: 035-6250728

Red Sun is een prachtige game geworden en zal de fans zeker niet teleurstellen. Prachtige graphics (de FMV'S zijn the bomb), lekkere gameplay en een enorme hoeveelheid levels. Het lijkt echter allemaal wel erg veel op Star Wars.
DBE

8⁶

COLONY WARS
RED SUN


Opzouten lelijke bak!
Teddy RuxSpin is ook van de partij.
De FMV's zijn van bioscoop kwaliteit.
Fijn van knallerstes.
Met de groeten van George Lucas.



Sleepy Hollow

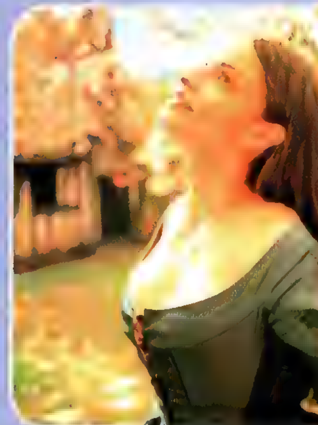




Sleepy Hollow gaat over de 19e eeuwse legende van de "Headless Horseman". Het is het verhaal van de onthoofde ruiter die ´s nachts ontwaakt en de onschuldige bewoners van het dorpje Sleepy Hollow op gruwelijke wijze van het hoofd berooft. Dit griezelverhaal is nu verfilmd door regisseur Tim Burton, met Johnny Depp in de hoofdrol, beiden maakten samen Edward Scissorhands en Ed Wood.







Onderzoeker Ichabud Crane (Depp) komt naar het gehucht Sleepy Hollow om op geheel eigen wijze een serie onthoofdingen te onderzoeken. Hij gebruikt daarbij controversiële methodes om de moordenaar op te speuren, zo heeft hij een koffer vol vreemd uitziende instrumenten bij zich.
De jonge Masbath, kind van een van de slachtoffers, is de enige die hem vertrouwt en hem helpt bij zijn detectivewerk. Ichabud stuit op veel argwaan en tegenwerking van de lokale bevolking en raakt verstrikt in een web van wetenschap, hekserij en religie.
Zijn geliefde Katrina Van Tassel (gespeeld door indie-queen Christina Ricci), het mooiste en rijkste meisje van het dorp, is wellicht ook bij de moordzaak betrokken. Ichabud gelooft niet in de legende en al helemaal niet in de onthoofde ruiter maar wel in mensen met een slecht geweten, en daar zijn er heel wat van in Sleepy Hollow. Meerdere dorpsbewoners worden door de detective verdacht totdat de Headless Horseman (Christopher Walken) ook aan hem verschijnt.

HUMOR

Burton staat bekend om zijn gotische stijl en de hele film heeft een mysterieus en diepdonker tintje maar gelukkig niet zonder de gebruikelijke Burton humor.
Depp´s Ichabud is een aandoenlijke mix tussen Miss Marple en Ed Wood. Hoewel Depp in uiterlijk en gebaren veel weg heeft van zijn rol als Edward Scissorhands, is Ichabud een veel minder tragisch figuur. Vol onhandig enthousiasme gaat hij bijvoorbeeld te werk bij een autopsie op een onthoofd lijk en dapper vecht hij met de dorpsheks èn tenslotte met de onthoofde ruiter zelf!
Wat aan het verhaal ontbreekt, is dat de spanning van het begin niet tot aan het einde toe wordt volgehouden maar dat wordt met de art-direction dubbel en dwars goed gemaakt.
Sleepy Hollow is een sfeervol horror sprookje geworden, vol humor en suspense.



Nu in de bioscoop.

Wing Commander, de film









Wing Commander is de verfilming van de bekende PC-game Wing Commander: Prophecy met onder andere Mark Hamill als Blair.
In de film speelt Hamill niet mee maar heeft vooral jong Hollywood talent Freddy Prinze Jr. een grote rol.
De sci-fi aktiefilm speelt zich af in de 27e eeuw op het moment dat de aarde wordt aangevallen door het gevaarlijke Kilrathi Rijk. De crew van de TCS-Tigerclaw heeft de taak de Kilrathi af te leiden tot het leger hen bij komt staan in hun missie om de wereld te redden.
Liefhebbers van de game zullen zich prima vermaken met de film, die onlangs op koopvideo is verschenen. De special-effects zijn strak (vooral de duik-bombardementen) en de verhaallijn blijft trouw aan die van de game.

YOU HAVE THE POWER



Dual Analog Gamepad:
Een Nieuwe standaard in gameplay voor de PC !

- 2 Analoge knoppen geven je optimaal 3d bewegingsruimte
- 4 Bewegingsassen met instelbare gevoeligheid
- 13 Actie knoppen
- Uitgebreide + gebruiksvriendelijke software waarmee je het gamepad kunt programmeren zoals jij dat wilt !



Shock2 Analog Controller:

- Deze unieke controller is dankzij zijn 4 standen DualShock™ Analog Digital en Negcon™ volledig compatibel met alle spellen die voor de Playstation worden ontwikkeld.
- Voel de Shock rechtstreeks in je handen door de dmv een tweemaal zo snelle motor !
- 10 Actie knoppen en 2 analoge knoppen met L3 & R3 functie om het gezichtspunt te wijzigen.
- Rubberen afwerking en geprofileerde vleugels.....



Trilogy 64:

Het onmisbare trio voor Nintendo® 64 bestaande uit:

- Gamepad met 9 knoppen
- 1 MB geheugenkaart
- Vibration pack om het effect van Rumble Pak™ spellen te verhogen dmv een 2 x zo snelle motor™
- Compatible met alle spellen ontwikkeld voor Nintendo® 64



>> TO TAKE CONTROL



Neem de MACHT in
eigen handen
GRIJP nu een
jaarabonnement op
POWER UNLIMITED
en kies voor 1
van deze
3 GRATIS GAMEPADS
of ga voor de
KORTING van fl. 12,90
vul de antwoordkaart in
of bel 023-5566789

In België kost een jaarabonnement 1380 BF
hiervoor bel je 02-7762233 en geef
je de keuze van je gamepad door of kies
voor de korting: je betaalt dan 1100 BF.



Effe knuffelen met onze [illegible]

ProfCheck in het Big



"Vier maanden geleden kende niemand me."

Jan en J.J. laten zich niet snel gek maken en zijn ook niet vies van een potje knuffelen. Tijd voor een Profcheck met Ruud uit Big Brother. Lokatie: het Big Brother huis in Almere!

BRUISEND ALMERE

Het zal niemand ontgaan zijn dat Electronic Arts The Sims heeft uitgebracht. Deze super simulator op microniveau - met een zeer persoonlijke en menselijke kant en tegelijkertijd een zeer hoog soap-gehalte - breekt alle verkooprecords. Terecht, want nog nooit eerder was er zo'n leuke Sim-game.

PU noemde The Sims: 'Big Brother op de PC'. Dat onze invloed groot is, wisten we natuurlijk allang, en naar aanleiding hiervan organiseerde EA meteen de officiële presentatie van de game in… jawel, het Big Brother huis.

Jan en J.J., inmiddels berucht bij bekende Nederlanders, plankgasten direkt naar het 'pittoreske en bruisende' Almere. Want… dan staat het stoplicht weer op rood, en dan weer op groen… In Almere is altijd wel wat te doen.

BENAUWDE STACARAVAN

Na zes keer fout gereden te zijn (dankzij de meest onduidelijke routebeschrijving aller tijden!!) kwamen we aan bij het met hekken afgezette Big Brother huis.

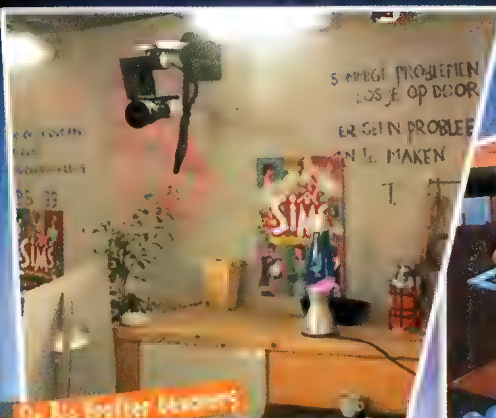
Hier volgde heel Nederland maandenlang de perikelen van de bewoners van Big Brother. Van dichtbij zag het complex er opeens een stuk minder glamourvol uit.

J.J. beukte de deur in en we waren binnen. Verdikkie, wat was dat Big Brother huis klein! In ieder geval veel kleiner dan dat het op televisie leek. Bovendien was het helemaal uitgewoond. Het leek meer op een grote stacaravan dan op het ogenschijnlijk gezellige huis op tv. Bovendien was het er erg benauwd. Geinig waren alle camera's die op de meest vreemde plekken hingen. In de plee, in de douche, aan de plafonds, aan de muren… nou ja overal dus.

In de woonkamer stond een hoofdprogrammeur van Maxis - de makers van The Sims - het spel nog eens uit te leggen. Lekker belangrijk! We zijn het spel al lang aan het spelen. Terwijl iedereen in het bloedhete hok op elkaar gedrukt stond, gingen J.J. en Jan zelf op onderzoek uit.

VERDIKKIE!

In de tuin van het Big Brother huis, waar ook weer tig camera's stonden, liepen de kippen nog vredig te kakelen. Helaas, het Finse stoombad was weggehaald. Het zag er allemaal een beetje triest uit; alsof we op de ruïnes van Pompeï stonden. De moestuin was vertrapt en een enkel groentestruikje lag



De Big Brother bewoners hebben hun sporen nagelaten.



"Het feit dat Paul de Leeuw mij heeft [illegible]"



[illegible] in de Slaapkamer



Nee Jan, je hebt dat kwart miljoen niet gewonnen



Powerplee

Met Ruud Brother huis



J.J. schrijft [illegible]

doorweekt weg te rotten.
De muurtekeningen en boodschappen van de bewoners in en rondom het huis herinnerden nog aan de dagelijkse tv-uitzendingen. Overal waar je kon kijken stond wel ergens NAC geschreven of ingekerfd. Ruud had duidelijk zijn sporen achtergelaten. Speaking of Ruud… waar was Nederlands beroemdste teddybeer eigenlijk? Ah, daar kwam ie net aan. In een spiksplinternieuwe Kever. Ruud waggelde grijnzend naar binnen en merkte op 'verdikkie, wat zijn er een hoop mensen! Gezellig hoor.' Waarna hij zich zichtbaar geamuseerd door een vrouwelijke journaliste The Sims uit liet leggen. Nadat Jan Big Brother Bart door het toilet had gespoeld en J.J. een koude Big Brother douche nam, werd het tijd voor aktie. We trokken Ruud mee naar de dagboekkamer en spraken exclusief met hem.

LEUKE KLUSSEN

Ruud is een echte familie man. Als hij gamet doet hij dat met zijn dochter en dan is het voornamelijk kiddie software, maar hij ziet met The Sims nieuwe mogelijkheden. "In het Big Brother huis, kregen wij de meest onmogelijke opdrachten en nu kun je zelf allerlei opdrachten en situaties creëren. Dat lijkt me hartstikke leuk. Ook denk ik dat vrouwen dit soort spelletjes kunnen waarderen."
Op de vraag of Ruud zich vereerd voelde dat hij The Sims mocht presenteren zei hij: "Absoluut, maar het feit dat Paul de Leeuw mij heeft nagedaan, vind ik een nog grotere eer."
En geef hem eens ongelijk. Natuurlijk, er is altijd wel een groep mensen die Ruud een beetje belachelijk maakt en iedereen in Nederland doet hem zo'n beetje na, maar Ruud heeft het goed bekeken. Hij schnabbelt zichzelf ongans en pakt de ene leuke klus na de andere. Tripje hier, presentatie daar; het lijkt wel een baan bij PU!
Zo gaat Ruud met Paul de Leeuw optreden, gaat hij de platina plaat van Marco Borsato uitreiken en zit hij deze zomer bij Villa BvD. Samen met Barend en van Dorp is Ruud bij iedere wedstrijd van het Nederlands elftal en mag hij een sfeerverslag met de spelers maken. "En ik krijg er nog geld voor ook!", lacht Ruud zijn tanden bloot.

100 DAGEN

Heeft Ruud nog wel tijd over om te chillen, laat staan The Sims te gaan spelen?
"Het is een gekkenhuis", bekent Ruud. "Eén grote kermis! Ik reis het hele land door., maar ik vind het allemaal geweldig. Vier maanden geleden kende niemand me en nu ben ik een bekende Nederlander. Het is toch ongelofelijk?"
Tot slot was er nog de grote groepsknuffel en konden we tevreden naar huis. Dat werd ook wel tijd want Jan kreeg het stikbenauwd in dat bedompte hok. En dan te bedenken dat Ruud 100 dagen tussen die muren heeft geleefd.
Ook J.J. had het wel gezien en sloeg de deur van het Big Brother huis hard dicht. Een nieuwe deur voor Big Brother 2 is in bestelling.

JAN & J.J.



[illegible]



Bart gewonnen?
Een koude douche kan je krijgen!



Geen kip te bekennen...



...want die waren bij Jan.

Power Score

ARMY MEN Air Attack



Army Men: ter land, ter zee en nu ook in de lucht

In Army Men Air Attack speelt de veldslag zich af in hogere sferen dan we gewend zijn, want het gaat hier om een heus vliegspel.
De game die ook uitkomt op PC en N64 ziet er op het eerste gezicht weer heel aardig uit. Het lijkt misschien nog wel het meest op een opgepoetst deeltje uit de 'Strike'-reeks met een Toy Story inslag en draait deze keer om de Air Cavalry Alpha Wolf Battalion, een gevleugelde afdeling van het tot leven gekomen groene leger van kunststof.
Het legeronderdeel staat onder de bezielende leiding van niemand minder dan Captain William Blade, die samen met de goeie oude Army Men-held Sarge ophoekt om een eind te maken aan de langdurige strijd die woedt in de plaatselijke achtertuinen, parken en stranden.
Het spel bestaat uit achttien missies die je moet afwerken aan boord van een viertal verschillende helikopters. Je wordt bijgestaan door een co-piloot en samen bind je de strijd aan met de meest gruwelijke tegenstanders, zoals furieuze vlinders en maniakale mieren. Terwijl je je handen vol hebt met het verdelgen van je vijanden, moet je speelgoedtrein-konvooitjes verdedigen en mierenheuvels bombarderen met kersen.
Gelukkig is er hulp aanwezig, want niemand minder dan je trouwe sidekick Sarge en zijn plastic landmacht staan je bij vanaf de grond en verlenen de broodnodige steun door de tegenpartij te trakteren op kanonsalvo's uit Romeinse kaarsen. Een hele melige bedoening dus en, ondanks de beetje ouwe gameplay en middelmatige graphics en geluid, best een leuke titel, vooral als je de oude deeltjes uit de Army Men cyclus ook gespeeld hebt.

Power KAPPORT

PLAYSTATION
Prijs: ƒ 119,95 Bfr. ca. 2200
Fabrikant: 3DO • Distributeur: Infogrames
Tel: 040-2393555

7.4

Desert Strike meets Toy Story meets Micro Machines. Geen spectaculaire graphics, maar wel een boel meligheid. • DRE

Earthworm Jim 2
Menace 2 the Galaxy

Earthworm Jim was, vanaf het moment dat de game vijf jaar geleden voor het eerst verscheen, vrijwel onmiddellijk een van mijn favoriete gamepersonages. Ik stond daarin duidelijk niet alleen want binnen no-time was deze weirde worm niet meer weg te denken uit platformland.
Hoewel EWJ2 als platformgame op de Game Boy staat als een huis, mis ik toch de humor en de veelzijdigheid van onze aardige aardworm.
De zweepslag move, waar deze onverschrokken held toch groot mee is geworden, ontbreekt in zijn geheel in dit spel en de bewegingen beperken zich tot springen, schieten en slingeren.
De leuke elementen, zoals de WC-wormholes en de grappige body-language zijn nog wel intakt en dat is dan ook het enige wat mij ervan weerhoudt om EWJ2 te degraderen tot B-game.



Jim maakt z'n faam niet helemaal waar

Kortom, de liefhebbers van platformgames zullen ook deze keer weer niet ontevreden zijn maar het valt me toch een beetje tegen dat ik elke vorm van originaliteit mis in deze titel waar ik heel wat van had verwacht.
Ik geef toe, de Game Boy beperkt elke programmeur omdat er nu eenmaal maar twee aktie-knoppen zijn, maar de creatieve hoogstandjes die de oudere EWJ-games tot hun hoge niveau brachten, zijn nu ver te zoeken.

Power KAPPORT

GAME BOY COLOR
Prijs: ƒ 79,95 Bfr. ca. 1500
Fabrikant: Crave/Interplay • Distributeur: Infogrames
Tel: 040-2393555

6.8

Earthworm Jim 2 is een aardig platformspel maar de titel belooft meer dan het spel waarmaakt. Prima vermaak dus, maar verwacht er niet te veel van. • BJORN



Dertien in een dozijn

Tonic Trouble

Tonic Trouble voor de N64 was een tegenvaller, nu maar hopen dat de Game Boy-versie meer in huis heeft.
Het verhaal is exact hetzelfde als de eerder besproken Nintendo 64-versie. Ed, onze buitenaardse eindredacteur, heeft voor de zoveelste keer een giftig blikje laten slingeren op Moeder Aarde. Dat zorgt natuurlijk voor problemen.
Geheim agent XYZ verzorgt weer de uitleg achter elke missie en via hem wordt duidelijk dat Grock de slechterik is. Op aarde zijn namelijk rare mutaties aan de gang en daardoor is een aantal voorheen vriendelijke aardse wezens zeer agressief geworden. Dit fenomeen is precies waar Grock op zat te wachten; hij hoopt door de fout van Ed de wereld te kunnen veroveren.
Geheim agent XYZ laat weten dat een of andere Doc je kan helpen, maar dan moet je hem wel eerst bevrijden.
De missie is duidelijk en het concept ook. Na het verhaal beland je onmiddellijk in een wel heel klassieke platformgame. Onze arme Ed moet obstakels overwinnen door te lopen en te springen. Op zich al vermoeiend, maar het feit dat deze obstakels bestaan uit gifspuwende gaten, vallende platforms en happende eenden maakt van Tonic Trouble een vingeroefening die we liever niet op een officiële cassette in de winkel zien.
Hier worden we anno 2000 niet meer warm of koud van.

Power KAPPORT

GAME BOY COLOR
Prijs: ƒ 79,95 Bfr. ca. 1500
Fabrikant: Ubi Soft • Distributeur: Guillemot
Tel: 035-5288807

5.9

Tonic Trouble is een spel dat het platformgenre op geen enkele manier aanvult. Je moet een uitgesproken fan zijn van dit soort games om hier je geld aan te besteden. • BJORN

Armorines

Project S.W.A.R.M.

In de zes levels van Armorines op de Game Boy krijg je te maken met zogeheten bijters, spinnen, shockers en gattlings. Deze beestjes (bad bugs from Venus) ga je te lijf met je bliksemschieter, lasergun, verstrooiingsgeweer of plasmagun.
Beide knoppen van de Game Boy gebruik je om mee te schieten: de ene is om mee te strafen (schieten en zijwaarts lopen tegelijk) en de andere voor schieten alleen.
De gameplay van Armorines is best funny. Al snel ben je enthousiast bezig met zoeken naar pasjes en gereedschap en het schieten op de bugs. Minpunt is dat je niet kan switchen tussen guns; op sommige momenten zou je best een andere gun willen gebruiken die je eerst wel had.
Door de aanwezigheid van paswoorden kun je in het laatste veld beginnen waar je was gebleven maar echt nodig is dat niet, ik vond het spel namelijk aan de makkelijke kant en liep vrij eenvoudig


Leuke shooter

door de velden heen. Vooral omdat, als je ergens een medikit vindt, deze pakt, een deur uit loopt en weer teruggaat, er vaak weer eentje ligt. Zo kan je je health dus simpel blijven aanvullen. Als je dat door hebt, worden de velden een stuk makkelijker en dan zijn zes levels niet veel.
Wel tof is dat je steeds in een level krijgt te horen wat je opdracht is. Je moet van alles regelen voordat je het veld kan halen, zoals het brengen van een schip naar de landingsbaan, het maken van een lift, de power aanzetten en nog vele andere dingen.
Grafische ziet dit spel er behoorlijk uit en al met al is het gewoon een aardige game, niks meer, niks minder.

Power RAPPORT

GAME BOY COLOR
Prijs: ƒ 69,95 Bfr. ca. 1300
Fabrikant: Acclaim • Distributeur: Infogrames
Tel: 040-2393555

7^{2}

Geinige opdrachtjes en lekker knallen maken Armorines een redelijk leuke shooter. Niet geweldig maar het kan mee door. • JORT



Burnt rubber & melted plastic

ARMY MEN 3D

In Army Men 3D veroveren de kleine oorlogsveteraantjes van 3DO nu, na de PC, ook de PlayStation. Ze rennen en schieten wat af in hun digitale 3D-oorlogswereldje en zijn eigenlijk best wel heel erg grappig om te zien.
Natuurlijk is de game geen mijlpaal wat gameplay en graphics betreft en hebben we spellen van dit kaliber eigenlijk wel een beetje gezien, maar als je ooit zo'n klein soldaatje in je klauwen hebt gehad (en wie heeft dat niet?) dan heb je je vast en zeker voorgesteld hoe hij over het slagveld zou rennen, kogels ontwijkend om achter een muurtje zijn wapen te herladen en de vijand te verrassen met een snel mitrailleursalvo en een handgranaatje of twee.
En aangezien plastic mannetjes nu eenmaal niet van vlees en bloed zijn gemaakt maar van – je raadt het al – plastic, sterven ze ook niet zoals jij en ik, maar smelten ze langzaam weg in de vlammen van je flamethrower of breken hun armpjes eraf als een tank besluit een shortcut te nemen rechtstreeks door de plek waar ze zich met z'n allen verstopt hadden.
Allemaal hartstikke leuk natuurlijk, al moet ik erbij zeggen dat de game, die zich afspeelt rond een handjevol levels die allemaal lijken op sets van oude Hollywood-oorlogsfilms, na een tijdje danig ging vervelen.
Toen herinnerde ik me weer hoe snel die kleine soldaatjes, waar ik vroeger zo verschrikkelijk blij mee was toen ik ze kreeg, na een halve dag spelen ook weer op een ver en duister plekje onder mijn bed verdwenen, waar ze, tenzij ze op een of andere magische wijze tot leven zijn gewekt, waarschijnlijk nu nog liggen.

Power RAPPORT

PLAYSTATION
Prijs: ƒ 119,95 Bfr. ca. 2200
Fabrikant: 3DO • Distributeur: Infogrames
Tel: 040-2393555

6^{9}

Deze titel past precies in de best wel leuke, maar toch niet echt spectaculaire Army Men cyclus. Desondanks maken de grappige soldaatjes de game zeker wel het spelen waard. • DRE

WORMS

Armageddon

Iedereen die zich gamer durft te noemen, kent de Worms-cyclus. Je weet wel, die heerlijke turn based stategygames waarin verschillende wormen-legers elkaar bestoken met molotovcocktails, handgranaten en kruisraketten.
Na de PC, PSX, N64 en Game Boy Color mochten uiteraard ook de Dreamcast-bezitters niet gespaard blijven en natuurlijk is het weer lachen geblazen, want Worms Armageddon is en blijft nu eenmaal een toptitel, waar je uren en uren non stop



Ultieme meligheid

achter kan blijven zitten.
De graphics zijn simpel en duidelijk, de geluidseffekten supermelig, maar de hoofdrol wordt natuurlijk gespeeld door het enorme wapenarsenaal, waarmee de wormen elkaar bestoken. Een ontploffend schaap is een verdomd leuk wapen, toch?
En het leuke is dat je elk wapen moet leren gebruiken. Er zijn verschillende manieren van mikken en je hebt ook nog eens te maken met de invloed van de wind. In het begin wil een zojuist weggeschoten klusterbom nog wel eens een mooie cirkel maken en na een sierlijk zweefvluchtje weer op je eigen pan terechtkomen zodat je worm enkele seconden later zo dood is als een pier!
Maar als je het eenmaal doorhebt, kun je zelfs de meest moeilijk bereikbare plekken bestoken en als zelfs dat niet meer kan, kunnen je wormpjes altijd nog een gat graven of zichzelf weg teleporteren.
Het leukst is het natuurlijk om Worms Armageddon met veel mensen te spelen, want het is een echte party-game. Helaas kun je op de Dreamcast niet multiplayeren met andere Worms-fans, maar ook met zijn vieren thuis is dikke fun gegarandeerd.

Power RAPPORT

DREAMCAST
Prijs: ƒ 129,95 Bfr. ca. 2400
Fabrikant: Team 17 • Distributeur: Hasbro
Tel: 030-2809600

8^{8}

Ook op de Dreamcast is Worms Armageddon een supermelige titel die vooral leuk is als je er drie vrienden bij haalt. De ultieme party-titel! • DRE

Power Score


Een game voor de beginnende zakenman

Business Tycoon

Business Tycoon is de opvolger van de zakelijke simgame Entrepreneur.
Nog steeds moet je je tegenstanders de markt uitwerken om uiteindelijk als winnaar met een dikke bankrekening uit de bus te komen. Een belangrijke verandering is echter de interface: geen zestien verschillende schermpjes met van allerlei door-de-bomen-het-bos-niet-meer-zien info. Je hebt nu twee hoofdschermen die je monitor vullen met nog een paar aanklikbare menu's die alleen verschijnen als je ze echt nodig hebt.
De drie industrieën waar je je op moet werpen zijn die van de auto-, vliegtuig- en computerindustrie. Het leuke is dat je volgens een uitgebreid, vertakkend systeem je micromanagement kan laten gelden in het ontwerpen en researchen van je produkten. Een PC met een vette videokaart zal het beter op de markt doen dan een videokaart van een of ander Russisch merk. Ook de diverse gebouwen en regio's die je her en der neerzet en aankoopt, verbreden je gebieden en je marktkennis. Distributiecentra, trainingcomplexen, hoofd- en bijkantoren en ga zo maar door, verrijken je imperium. Hoe meer nuttige gebouwen je maakt, hoe soepeler alle marktsegmenten samenkomen.
Je kunt natuurlijk niet alles tegelijk bouwen, onderzoeken en verhandelen maar je moet keuzes maken en als je de verkeerde keus maakt, dan zal de concurrentie er meteen keihard van profiteren. Met hard werken, goede investeringen en scherpe prijzen kom je een heel eind. Je kunt je echter ook inlaten met de vuile kant van het zaken doen; onrust stoken, stakingen uitlokken, bedrijfsspionage of een computervirus verspreiden behoren allemaal tot je mogelijkheden. Net als in het echte, harde zakenleven wordt geen middel geschuwd en zul je alle kansen moeten grijpen om de concurrentie keihard uit de markt te drukken.

Power RAPPORT

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 99.95 Bfr. ca. 1800 • Systeemeisen Pentium, 32 Mb
Fabrikant: Stardock • Distributeur: Guillemot
Tel: 035-5288807

7^{4}

Deze combinatie tussen Civilization en Entrepreneur is erg compleet en biedt veel opties. zakenmannen in wording kunnen zich hier prima mee vermaken. • JAN



Rare jongens, die Japanners

Beat Mania

In Japan is het een grote hype; nee, ik heb het niet over Pokémon en dat soort shit, maar over dance-games in de arcades. Hier zien we ze (gelukkig) nog niet maar je weet maar nooit.
Voor alle duidelijkheid: met dit soort spellen is het de bedoeling dat je allerlei geluiden op het ritme van de gespeelde songs precies nadoet. Dit gebeurt door middel van speciaal gekleurde vlakken op de vloer, iets dat nu ook op de PlayStation te verkrijgen is in de vorm van een speciaal matje.
Wie dit soort games (min of meer vergelijkbaar met Parappa The Rapper/Um Jammer Lammy) de moeite waard lijkt maar de aanschaf van zo'n matje wat te ver vindt gaan, kan gelukkig ook gewoon met de joypad aan het werk. Dat deed ik dus ook, met alle gevolgen van dien.
Weet je wat het is: Beat Mania is met een joypad gewoonweg niet te spelen. Ten eerste moet je alle knoppen gebruiken om de geluiden van de muziek, die op je scherm in de vorm van gekleurde balkjes naar beneden razen, perfekt getimed na te bootsen. Dit gaat vaker fout dan goed, omdat je te vaak moet nadenken welke knop ook alweer voor de key staat die je moet indrukken.
Daarbij komt dat de meeste songs zwaar uptempo zijn (120 bpm of hoger), zodat je ook nog eens zeer snel moet handelen. Een schier onmogelijke opgave als je het mij vraagt. En ik ben nog wel zo muzikaal als de neten!
Volgen jullie mij nog een beetje? Nee? Dat komt dan goed uit, want ik volg deze game ook niet helemaal. Rare jongens, die Japanners…

Power RAPPORT

PLAYSTATION
Prijs: N.N.B. • Fabrikant: Konami
Distributeur: Konami
Tel: 030-6622332

5^{8}

Domme graphics, hoge moeilijkheidsgraad, lekker geluid. Hmmm, ik denk niet dat kids in de Benelux warm zullen lopen voor een inhoudsloos spelletje als dit. • SKATE

Virtua Striker 2

Bij het zien van de eerste bewegende beelden op het scherm schoten er drie woorden door mijn gedachten: oh, mijn god! Nooit eerder waren spelers zo verschrikkelijk genuanceerd uitgewerkt en op dat moment dacht ik dus ook met een perfekte arcade-conversie, en dus een klassieker, te maken te hebben. Zat ik er even flink naast…



Allen voor prachtige graphics koop je geen soccergame

Eerst maar eens even het menu induiken, dacht ik; effe kijken hoeveel mogelijkheden er zijn. Nou, bijzonder weinig dus. Een Arcade Tournament, een League en een International Cup, en dat met slechts 32 landenteams (zonder spelersnamen of wat dan ook).
Kijk, ik begrijp ook wel dat het hier geen UEFA Striker of ISS Pro Evolution betreft, waarin je uit 1001 opties kunt kiezen, het gaat hier nou eenmaal om een arcadegame, maar ik ben wel van mening dat wanneer je zo'n game converteert naar de console, er wel wat meer keuzemogelijkheden zouden moeten zijn. Dat is hier dus niet het geval.
Een aantal andere minpunten zijn de matige gameplay (bijzonder weinig bewegingen en akties), het idiote geluid bij het maken van slidings en de niet te veranderen cameraview.
Ook het feit dat Virtua Striker 2 niet met de analoge stick gespeeld kan worden (da's toch te gek voor woorden?), zorgde ervoor dat ik, na de game een uurtje gespeeld te hebben, zwaar gefrustreerd het schijfje uit de DC rukte. Trash!

Power RAPPORT

DREAMCAST
Prijs: ƒ 139,95 Bfr. ca. 2600 • Fabrikant: Sega
Distributeur: Atoll Soft
Tel: 0318-505464

4^{8}

Voetballiefhebbers opgelet: check UEFA Striker, of wacht op Konami's ISS Pro want Sega slaat de plank met Virtua Striker behoorlijk mis. Jammer, het had zo mooi kunnen zijn… • SKATE

Tiger Woods PGA Tour


Wachten op de Game Boy Advance

Het vreemde aan Tiger Woods PGA Tour op de GBC is dat ik het enerzijds een niet helemaal geslaagde game vind, maar dat ik anderzijds niet inzie hoe je golfen op de mini-console dan wel beter speelbaar kan maken.
Het grote probleem is het putten; door het kleine schermpje kun je niet goed inschatten waar de boel op de green glooit en waar de boel afloopt en dus rolt het balletje naar alle kanten, behalve naar de kant waar hij heen moet.
Er is wel een apart scherm waarin je de green van dichtbij kan bekijken dankzij een reliëf rooster, maar dat is door de grafische beperkingen van de GBC allesbehalve overzichtelijk. Je ziet de hoge en lage delen niet goed liggen en dus schiet je er weinig mee op.
Misschien moeten we maar wachten tot de nieuwe Game Boy Advance verschijnt. Die kan naar alle waarschijnlijkheid 3D-beelden produceren en dan is het vermoedelijk opgelost.
Het is allemaal wel erg jammer want de afslag van de Tee en het vervolg ervan op de Fairway zijn goed te doen. De baan ligt er mooi bij, Tiger Woods en een flink aantal ander toppers zien er stoer uit en het slaan is leuk in beeld gebracht. Alleen op het moment suprème, het moment dat je dat witte balletje in het gaatje wil friemelen, dan werkt het net niet lekker.
Als je hiermee kan leven dan biedt Tiger Woods PGA Tour volop vermaak met drie mooie banen, vier verschillende spel-varianten en een hoop instelbare opties, waaronder de altijd handige Mulligan, die je in staat stelt om de bal die je hopeloos in een sloot gemikt hebt, weer terug te mogen leggen.

Power RAPPORT

GAME BOY COLOR
Prijs: ƒ 79,95 Bfr. ca. 1500 • Fabrikant: Acclaim
Distributeur: Infogrames
Tel: 040-2393555

7,7

Het gemis van 3D-beelden op de GBC komt Tigerwoods PGA Tour niet ten goede. Het maakt met name het putten lastig. Voor de rest zit de game strak in elkaar. • J.J.

Wall Street TYCOON


Voor beursspeculanten en geldwolven

Wall Street Tycoon bestaat uit kadertjes, grafiekjes, tabelletjes, procenten, staafdiagrammen en cijfertjes en daar word ik persoonlijk dus niet blij van. Niet dat dit in zijn soort een slechte game is, maar ik hou er niet van. De saaie graphics werken daar ook niet aan mee.
Waarschijnlijk zullen gamers die Competitie Managers helemaal te gek vinden en bovendien een voorliefde voor speculeren hebben, Wall Street Tycoon nog wel trekken. Zij kunnen drie soorten games spelen.
Allereerst zijn er zogenaamde Historische missies. Hier kun je je in verschillende tijdvakken op de aandelenmarkt begeven, zoals bijvoorbeeld tijdens de Tweede Wereldoorlog, de Koude oorlog en in de jaren '20. Soms tijdens pieken en soms tijdens beurscrashes. Als je het slim speelt kun je altijd geld verdienen. Kwestie van op tijd kopen en verkopen.
Als je geen zin hebt in die ouwe koek dan kun je naar de Random missies gaan. Deze missies worden per keer aangepast volgens een economisch model waardoor prijzen, nieuws en gebeurtenissen steeds variëren. Je begint dus in een bepaald economisch klimaat en moet vanuit die situatie proberen stinkend rijk te worden.
Tenslotte kan je ook nog via het Internet aandeelhoudertje gaan spelen. Als je dit een tijdje doet en je maakt een beetje geld, is de stap om echt online te gaan handelen in aandelen erg klein.
Ik voel me echter nog niet geroepen om die stap te gaan maken, want zo lang hield ik het niet vol om naar al die cijfertjes en valuta te kijken. Ik denk dan ook dat slechts een kleine groep deze game (die compleet en diepgaand oogt) echt goed op zijn waarde kan schatten.

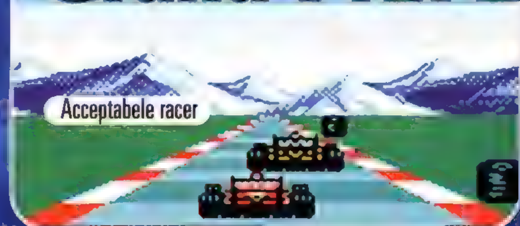
Power RAPPORT

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 99,95 Bfr. ca. 1800 • Systeemeisen Pentium, 32 Mb
Fabrikant: Distributeur: Guillemot
Tel: 035-5288807

7,0

Alleen beursspeculanten en centenpikkers zullen waarschijnlijk in hun sas zijn met deze game. Daar hoor ik dus niet bij, maar ga gerust je gang. • JAN

Formule 1 World Grand Prix 2


Acceptabele racer

Ik denk dat ik eindelijk een acceptabele racegame op de Game Boy Color heb gevonden. Let wel op hè, ik zeg acceptabel, niet uitmuntend.
De racewagens zijn in F1 WGP 2 namelijk goed op de weg te houden. Op geen enkel circuit raakten mijn 'zoemende' bolides te vaak van de baan.
Daarnaast zag het er ook nog eens fraai uit. F1 WGP 2 levert mooie wagens en leuke kale circuits op (geen tribunes of gebouwen langs de weg en alle opponenten zijn alleen in beeld als ze heel dichtbij zijn).
Een derde pluspunt is de werkende pits. Ja, je leest het goed, je kunt aan je auto sleutelen (wielen, ophanging, benzine,enz.) en dat alles heeft nog uitwerking op je wagen ook. Wow!
Het vierde en laatste pluspunt betreft de Challenge mode. Hierin kun je korte missies rijden. Een voorbeeldje: je bent Schumacher, je rijdt op Spa en je moet de nummer 1, Coulthard, in twee rondes inhalen. De Challenge mode biedt een welkome afwisseling op het gewone racen en wordt per level moeilijker.
Op pluspunten volgen echter altijd minpunten en die zijn er helaas in groten getale. Allereerst is het racen te makkelijk en te weinig subtiel. Echte coole (inhaal)manoeuvres kun je niet maken, het is gewoon gaspedaal indrukken en af en toe remmen, en crashen levert altijd hetzelfde resultaat op. Nooit kun je de wagen uit een slip trekken en steeds krijg je vier seconden aan je racebroek. Ook is het niet mogelijk om een tegenstander van de weg te drukken, terwijl zij dat wel met jou kunnen.
De laatste klacht betreft de circuits, die zijn allemaal nep, terwijl ze wel de officiële namen gebruiken.

Power RAPPORT

GAME BOY COLOR
Prijs: ƒ 79,00 Bfr. ca. 1500 • Fabrikant: Videosystem
Distributeur: Nintendo
Tel: 030-6097100

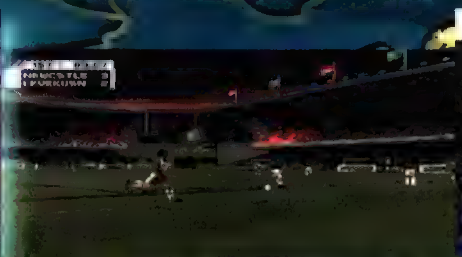
7,2

Formule 1 World Grand Prix 2 is de beste racesim die ik tot nu toe heb gespeeld op de Game Boy Color, alleen simt de game niet zo. Het is nog te veel recht toe rechtaan raggen. • J.J.

Eigen club, eigen spelers, eigen baas, manage jouw team naar het kampioenschap!



transfermarket
Money available to spend £33,758,830











EEUWIG Leven

kom verder, word beter, leef langer

Vanochtend om 7.30 uur werd ik uit mijn bed gebeld. Door een koerier. Hij dropte de Europese versie van Delta Force 2 in mijn handen, liet me een krabbeltje zetten en verdween voordat ik 'gaap' kon zeggen. Het is altijd weer een kick als je een originele game in handen hebt. Zo'n full product doos prijkt altijd mooi op de planken, samen naast de Warcraft Orc, de gesigneerde FIFA 2000 speldoos, de linnen NOD soldaat en ga zo maar door. Game goodies, ik kan er geen genoeg van krijgen. Op het moment van schrijven is J.J. net naar Cannes om Ronaldo te belagen. En wee zijn gebeente als 'ie niet met een originele Ronaldo voortand naar huis komt.

Jan

Eeuwig leven post stuur je naar: POWER UNLIMITED, EEUWIG LEVEN, POSTBUS 1914 2003 BA HAARLEM
Of ons e-mail adres: POWER@BPA.NL
Voor spoedgevallen kun je, tegen vergoeding, terecht bij: NINTENDO SERVICELIJN: 06-90490444 (1 gulden per minuut)
SONY PLAYSTATION LINE NEDERLAND: 0909-9000000 (1 gulden per minuut)
BELGIË: 0900-00000 (Hoogtarief 6.05 franc per 20 seconden, Laagtarief 6.05 franc per 40 seconden)

tip van de maand

FINAL FANTASY VIII

Tips en truuks deel 2 van de fantasievolle Mark van Dorresteijn uit Soest. Samen met deel 1 goed voor de tip van de maand.

ALLE GF'S

QUETZALCOTL: Uit Squall's computer in het klaslokaal.
SHIVA: Uit Squall's computer in het klaslokaal.
IFRIT: Versla hem voor de test in de Fire Cave.
SIREN: Draw uit de baas op de top in Dollet Satelite tijdens het examen.
BROTHERS: Versla hem in de "Tomb of the Unkown King" buiten Deling.
DIABLOS: Summon hem met de Magic Lamp gegeven door Cid na het completeren van je examen. Hij is erg moeilijk te verslaan. Saven voor je vecht.
CARBUNCLE: Draw uit Gargoyle/Lizard bazen in Deling tijdens de parade.
LEVIATHAN: Draw uit de NORG in Balamb Garden. Je moet ze uit NORG halen en niet uit de PODS.
PANDEMONA: Draw uit Fuujiin in Balamb Town.
CERBERUS: Vecht en versla hem in Galbadia Garden.
ALEXANDER: Draw uit Edea op het eind van Disc 2.
DOOMTRAIN: Verkrijg het Item "Solomons Ring" in Tears Poin. Je heb de volgende items nodig om hem te summonen: 6 Marlboro Tentacles (Marlboro's zijn op het 'Island Closest to Heaven', dat ligt ongeveer in het meest middelste oosten) 6 Remedies en 6 Iron Pipes.
BAHAMUT: Versla hem in de Galbadia Underground Research Facility. Het is gevestigd in de zuidwestelijke hoek van de map en ligt in het midden van de zee. Je moet alleen lopen als het licht van de machine uit is en je moet Ruby Dragon bevechten. Als je haar voor het eerst hebt verslagen, kies je het antwoord NEVER. Je moet nu nog een keer tegen Ruby Dragon vechten. Als je haar weer hebt verslagen, moet je de derde geheime optie kiezen (er staan twee antwoorden maar er is ook nog een onzichtbare derde). Nu vecht je tegen Bahamut.
CACTUAR: Vlieg naar Cactuar Island in het zuidoosten. Ongeveer recht onder Esthar zie je een Cactus op en neer de grond in gaan en loop tegen hem aan. Als je hem hebt verslagen, krijg je deze GF.
TONBERRY: Ga naar de Centra Ruins (na Odin verkregen te hebben) en versla 20 tonberries en daarna krijg je een gevecht tegen Tonberry King. Versla hem en hij joint je team.
EDEN: Draw hem uit Ultima Weapon in de Galbadia Underground Research Facility. Om hem te krijgen moet je eerst Bahamut hebben verslagen (save eerst voordat je afdaalt en hou het stroomgebruik zo laag mogelijk).



PLAYSTATION

Meer tips op de volgende pagina's over :

GRAN TURISMO 2
DONKEY KONG 64
DELTA FORCE 2
MEDAL OF HONOR
ROLLER COASTER TYCOON
THIS IS FOOTBALL
WU-TANG, SHAOLIN STYLE
SEGA RALLY 2
POKÉMON
SPEED DEVILS
DEER HUNTER 3
RAYMAN 2
SPYRO 2
LEMANS 24 HOURS
DESTREGA

PLAYSTATION



GRAN TURISMO 2

Martijn van Heugten uit Soest gaat voor de Audi TT.

SUPER LICENSE
Behaal alle licenses (A, B, Intl. A, Intl. B, Intl. C) om de Super License option in het license test menu te openen.
EVENT SYNTHESIZER RACE
Verdien de Super License om de Event Synthesizer race in de Gran Turismo League te openen.
ENDING CREDITS
Win iedere race in Gran Turismo League om de Ending credits op de arcade disc te openen.
BONUS CARS AND MONEY
Win de 4WD Challenge bij Laguna Seca om een 618 hp custom car te krijgen. Neem die wagen naar de Tuned-Turbo Challenge en enter de Test-Track race. Je zal nu $50.000 en een auto van $30.000 krijgen voor iedere 3-lap race die je wint.
Het geheim om op de Test-Track te winnen zit in de hoeken. Hou een rechte lijn en raak geen muren of gras aan om de snellere auto's in te halen. Laat je niet blokkeren! En als je eenmaal op kop rijdt moet je vooral defensief rijden. Je hebt ook lincenses nodig. Zorg dat je een krachtige en snelle wagen krijgt zoals bijvoorbeeld de Nissan Skyline GT-R Vspec (R34.J) '99 en tune deze zo goed mogelijk. Haal een International A license. Ga naar de Special Events, ga naar Line Up 4, kies de Tuned Turbo Car No.1 en race the Test Course. Finish als 1e om $50.000 en Skyline van $30.000 te krijgen. Herhaal dit totdat je een 250,000 Mine's HKS 180 SX (racing modified) wint. Herhaal dit totdat je een 13,750 Mines Lancer V wint (racing modified).

DREAMCAST



SPEED DEVILS

Duiveltje Boike Gyselinck in de bocht.
Cheats tikken tijdens het spel.
Alle cars en tracks: tb, right, b, right, up, b, up
Extra money: a, right, a, right, up, b, a
Infinite nitro's: down, up, down, up, a, x, a
Skip current class: down, right, down, right, a, x, a

PC CD-ROM

RAYMAN 2

Eerst moet je op ESC drukken, en dan de volgende codes invullen.
Gothere:
Level select
glowfist:
Meer fire power
gimmelife:
5 levens erbij!
Gimmelumz:
5 lumz erbij!

PC CD-ROM



ROLLER COASTER TYCOON

Added Attractions

BALLONNEN EN PARAPLU'S IN VERSCHILLENDE KLEUREN 'VERVEN'.
Bouw meerdere infostands, souvenirkraampjes en ballonnenkraampjes en laat ze een verschillende kleur verkopen. Wist je trouwens dat je een losvliegende ballon kapot kunt laten knallen door er op te klikken?
IEDERE ATTRAKTIE VAN MUZIEK VOORZIEN.
Klik op de attraktie, klik op de "tab" met het poppetje, vink vervolgens "draaimuziek" aan. Je kunt dan nog kiezen uit verschillende muziekstijlen.

PC CD-ROM



DEER HUNTER 3

Druk F2 en tik een van deze codes, druk dan F2 om verder te gaan.
dh3find: Brings you to nearest animal
dh3nofear: Animals are not afraid of you
dh3beacon: Makes you irrestible to animals
dh3sightin: Sights in your gun
dh3leadeye: Your view follows the projectile
dh3water: Makes it rain
dh3ice: Makes it snow
dh3plague: No Animals
dh3zeus: Makes it lightning
dh3monster: Large deer
dh3truck: No clipping
dh3homegym: Hunter never dies
dh3f13: More gore
dh3showme: View deer on map
dh3skyhook: Flight mode
dh3water: Rain
dh3super: Enables all codes

EEUWIG Leven

kom verder, word beter, leef langer

PLAYSTATION



THIS IS FOOTBALL

Tips van Jorrit Schaap.

Voer de codes in, in het hoofdmenu.

Small players: ■, R2, ,⇨, L2, L1
Big heads: ▲, ▲, L2, L1, L1
Trainingspakken: ●, L2, ⇦, R2, ▲
Zwart/wit modus: ⇧, R1, L2, R1, R2
Bal is hoofd: ⇦, L1, L1, L1, R2
Geen T-shirts: ⇩, R2, R2, R2, ▲
Small heads: R2, ⇩, L2, L1, ●
70's mode: L1, R2, L2, ●, R1

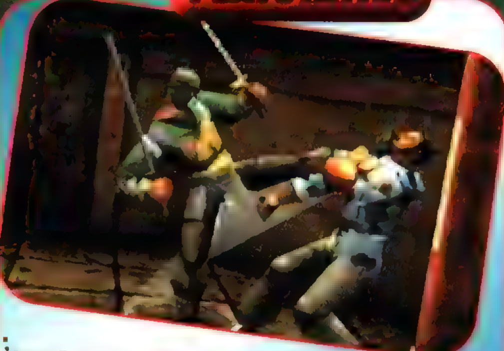
PLAYSTATION



DESTREGA

Random level select: druk start bij het level select scherm.
Secret characters: beëindig de one player mode met een van de spelers en kies die dan opnieuw met start.

PLAYSTATION



WU-TANG SHOALIN STYLE

Tips van Joe Maffia.

Druk in het main menu voor alle mannetjes:
⇨ (4x), ⇦ (4x), ■, ●, ■, ●

PLAYSTATION





SPYRO 2

Crash Team Racing demo: Houd L1 + R2 ingedrukt en druk op driehoekje in het opening menu.
Gems vinden: Houd L1 + L2 + R1 + R2 en dan wijst Sparks je naar de dichtstbijzijnde Gem.
SKILL POINTS: **ER ZIJN EEN PAAR SKILL POINTS DIE JE KUNT HALEN. ALS JE EEN VAN DE VOLGENDE HAALT, KRIJG JE EEN GELUIDJE TE HOREN EN EEN BONUS LEVEN.**

1. In Colusus, haal een perfekte score (5-0) tijdens het hockeyen 1 tegen 1.
2. In Idol Springs, glij en land op het grote beeld naast de hula girl.
3. In Fracture Hills, charge door de supercharge lap 3 keer zonder stoppen.
4. In Skelos Badlands, vernietig al de Cacti.
5. In Skelos Badlands, vernietig al de flying CatBats.
6. In Aquaria Towers, vernietig al het zeewier.
7. In Hurricos, vernietig alle kleine windmolens.
8. In Scorch, sla alle kokosnoten uit de bomen.
9. Versla Crush zonder gewond te raken.
10. Versla Gulp zonder gewond te raken.
11. Versla Ripto zonder gewond te raken.
12. Tijdens het vechten tegen Gulp, schiet een raket op Ripto.
13. Haal de Ocean Speedway onder de 1:10.
14. Haal de Canyon Speedway onder de 1:10.
15. Haal Metro Speedway onder de 1:15.
16. Haal Icy Speedway onder de 1:15.

GAME BOY COLOR



POKÉMON TIPS

Pokémon truukjes van Guido Holstege uit Hoorn.

MEW VANGEN
Als je Mew (de 151e Pokémon, hij staat niet in de pokédex) wilt vangen, doe je het volgende: ruil met een vriend aan het begin van het spel een Pokémon die surf kan, eentje die strength kan (ik weet niet of deze boven level 100 moet zijn, maar ik dacht het niet.)
Als je in Vermilion City naar de S.S. Anne gaat, loop dan niet helemaal door naar de boot, maar ga met de Pokémon die surf kan aan de rechterkant het water op. Als je een klein eilandje tegenkomt met een truck erop, ga erheen. Duw de truck met de Pokémon die strength kan weg, en violà, je ziet óf een Pokémon óf een pokéball. Pak hem, en je hebt Mew!

99 ITEMS
Eerst plaats je het item dat je 99 keer wilt hebben op de zesde plaats in je item-lijst (bijvoorbeeld masterball om Pokémon altijd te vangen, rare candy om je Pokémon te laten groeien of nuggets om te verkopen en veel geld te verdienen).
Dan ga je naar de oude man in Viridian City die vraagt of je haast hebt. Zeg nee en hij laat je zien hoe je Weedle moet vangen. Vlieg daarna GELIJK naar Cinnabar Island en surf aan de oostkust op het stukje half land, half zee. Na een tijdje kom je 'M' of Missingno tegen. VANG HEM NIET!!! maar vlucht, anders gaat je spel eraan. Als je nu kijkt naar je itemlijstje heb je er van het zesde item 99!

SAFARI POKÉMON BUITEN DE SAFARI-ZONE VANGEN
Ga eerst na de safari-zone en als je tijd op is, vlieg gelijk naar Cinnabar Island. Surf weer over het stukje half land, half zee aan de oostkust, en je komt Pokémon uit de safari-zone tegen, en je kan nu gewoon tegen ze vechten in plaats van met stenen en voer te gooien.

LEVEL 180 POKÉMON VANGEN
Ga naar Cinnabar Island en surf weer over het stukje half land, half zee aan de oostkust. Soms kom je level 180 Pokémon tegen! Deze kan je gewoon vangen. Als je 'M' of Missingno tegenkomt, vang hem niet.

PC CD-ROM



DELTA FORCE 2

Tik eerst ~ en dan de volgende codes.
RELEVATION: 8 artillery rounds
THETROOPER: god mode
STILLLIFE: invisible to enemies
SUNANDSTEEL: reload ammo
DIEWITHYOURBOOTSON: unlimited ammo

PC CD-ROM



PANZER GENERAL 3D

DJ heeft zichzelf helemaal dicht gepantserd.
Edit the "panzer.ini" file in de directory van het spel. Voeg de lijn "TestCheat = TRUE "bij de[SIM] sektie. Druk dan tijdens het spel op de volgende codes.
[F12]: beëindigt scenario met een verlies
[Ctrl] + [F12]: beëindigt scenario met een kleine overwinning
[Ctrl] + [Shift] + [F12]: beëindigt scenario met een overwinning
[Ctrl] + [Shift] + [End]: vernietigt je voertuig
[Ctrl] + [Shift] + [Delete]: vernietigt de aangeklikte vijandelijke voertuigen

NINTENDO 64



DONKEY KONG 64 DEEL 2

Deel 2 dankzij de inspanningen van Olivier de Neve uit Rotterdam.

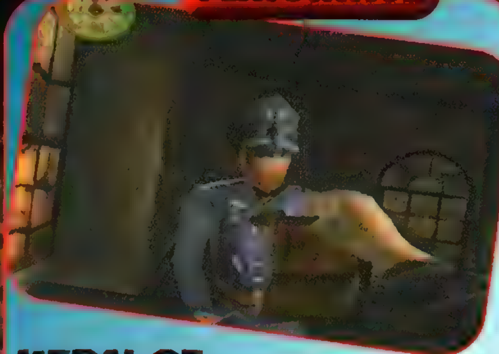
Hoe versla je de eerste 5 eindbazen?
Army Dillo: Wacht tot hij klaar is met vuurballen gooien en rollen. Zodra hij lacht moet je een TNT- ton naar hem gooien. Herhaal dit proces nog twee keer om hem te verslaan.
Dogadon: Wacht tot hij klaar is met vuurballen spuwen en gooi een TNT-ton naar hem.
Herhaal dit een aantal keren om hem te verslaan.
Mad Jack: Je moet de Pony Tail Twirl van Tiny hebben om deze baas te verslaan! Ga op het verlichte platform staan en kijk naar de introductie van Mad Jack. Ontwijk hem steeds door in de tegenovergestelde richting te springen als hij springt. Als hij gaat lachen moet je kijken op wat voor kleur platform hij staat. Zoek het platform met dezelfde kleur waar ook een switch op staat. Gebruik de Simian Slam op de switch en je verwondt Mad Jack. Na dit de vierde keer gedaan te hebben wordt hij onzichtbaar. Let dan op de sterretjes die van hem afkomen! Na hem voor de vijfde keer geraakt te hebben heb je hem eindelijk verslagen.
Puftoss: Simpel; vaar met je boot binnen de tijdslimiet door de DK-sterren. Herhaal dit vier keer om hem te verslaan.
Dogadon Reborn: Gooi net als bij je vorige ontmoeting drie keer een TNT-ton naar hem. Als je dit voor de vierde keer doet, verschijnt er een Chunky Ton in het midden van de arena. Spring erin en geef Dogadon met de reusachtige Chunky een aantal rake klappen. Na dit een paar keer herhaald te hebben, is ook Dogadon geschiedenis.

Hoe krijg je de Nintendo Coin?
Speel de DK Arcade (te vinden in Frantic Factory) twee keer uit om de Nintendo Coin te krijgen.

Hoe krijg je de Rareware Coin?
Verzamel vijftien Banana Medals en ga naar Cranky. Speel Jetpac en scoor 5000 punten om de Rareware Coin naar beneden te laten vallen.



PLAYSTATION



MEDAL OF HONOR

Matthijs Widdershoven uit Halsteren verdient voor deze cheats zeker een medaille.

- Druk tijdens het spelen op R1-R2-L2-R1-R1-R1-R2-L2-L1-L1 en daarna gelijk op vierkantje, **nu ontploft je speler en zegt: "What did you do that for?"**
- Als je bij het main menu blijft wachten, zie je een **FMV met Duits-Engels vertalingen**.
- Als je de eerste drie levels goed uitspeelt met een 3-sterren rating, krijg je bij de Multiplayer mode **een cheat-optie en de first medal.**

Voer de volgende cheats als password in.
Bij de cheats met een * wordt de enigma-machine groen.

NORMAL GAME
***MOSTMEDALS:** invincibility (Audie Murphy mode)
***BADCOPSHOW:** unlimited ammo
***ICOSIDODEC:** rapid fire
***GOBLUE:** terugkaatsende kogels
TRACERON: wire frame graphics mode
SPRECHEN: iedereen spreekt nu Engels
URLINGAMBE: get everything
***CAPTAINDYE:** je health blijft constant (100%), het spel verloopt anders (als je het spel uitspeelt, krijg je nieuwe multiplayer characters)
***INVASION:** skip level 1 (je kan deze mode aktiveren bij het gallery menu)
***BIGGRETA:** skip level 2 (je kan deze mode aktiveren bij het gallery menu)
***DASBOOT:** skip level 3 (je kan deze mode aktiveren bij het gallery menu)
***STUKA:** skip level 4 (je kan deze mode aktiveren bij het gallery menu)
***KOMET:** skip level 5 (je kan deze mode aktiveren bij het gallery menu)
***TWOSIXTWO:** skip level 6 &7 (je kan deze mode aktiveren bij het gallery menu)
***VICTORYDAY:** skip level 8 (je kan deze mode aktiveren bij het gallery menu)
***AJRULES:** plaatje van de technical designer als kind
***COOLCHICK:** plaatje van de lead designer als kind
***DWIMOHTEAM:** aktiveer de "secret team gallery"
Voer de volgende namen in om die karakters in single player te spelen:
JIMMY, GUNTHER, MANON, ROBBIE, ULF, HELMUT, HEINRICH

MULTIPLAYER GAME
***FINESTHOUR**: Winston Churchill in Multiplayer mode
***PAYBACK:** William Shakespeare
ROCKETMAN: Werner von Braun
HOODUP: Wolfgang
BEACHBALL: Noah
HERRZOMBIE: Otto
BIGFATMAN: Evil Muller
SSPIELBERG: Velociraptor
WOOFWOOF: Bismark The Dog
NUTCRACKER: Nazi




The Sims

The Sims is uit en jongens, wat is het een top game! Over The Sims kan ik wel een hele PU volschrijven want dit spel is zo absurd uitgebreid! Echt, de gameplay is oneindig. Helaas, ik moet het doen met twee pagina's en leg wat basic moves uit. De rest moet je zelf uitdokteren of krijg je via de shitload aan info de je op het web kunt halen. Have fun & Sim on!

BASISTIPS

Nadat je een starters-set meubels hebt gekocht, moet je niks upgraden of vernieuwen totdat je het beste van het beste kunt kopen. Dit bespaart je flink wat geld op de lange duur.
Een van de beste investeringen die je voor een Sim kunt doen, is de Hot Tub. Het helpt namelijk 'four needs', te weten hygiëne, comfort, fun, en ook social als je er met twee of meer Sims inzit.
Je kunt je Hot Tub het beste vlak naast je diningroom table neerzetten in plaats van een bank of een TV. Sims die bij je op bezoek komen, zullen meestal alleen in de Hot Tub gaan als ze je vrienden zijn. Gasten en vrienden worden zeer happy van de Hot Tub waardoor jouw Sim beter bij ze ligt. Dit kan ook helpen om andere Sims bij je te laten intrekken.



MULTIFUNKTIONELE KAMERS

Zorg dat al je kamers in je huis meerdere funkties hebben. Je Huis-efficiency gaat flink omhoog als je van alle slaapkamers tevens badkamers maakt. Plaats een bad/douche, een toilettafel met spiegel en een toilet in elke slaapkamer. De optimale ruimte hiervoor is 6 bij 6 tiles.
Naast de zojuist genoemde zaken kun je dan ook nog een bed, een tafel voor een alarmklok, één of meerdere lampjes en één of meerdere planten plaatsen. Het beste toilet is er eentje die automatisch doortrekt.
Zorg dat je alle Sims die in je huis leven naar hun eigen bathroom leidt, zodat de bezoekers altijd een leeg toilet vinden en er geen opstoppingen ontstaan of rijen voor je toilet (en dus irritaties) in je huis.

GEEN MUREN

Zorg dat je niet te veel muren plaatst, dit vermindert de efficiency van je huis. Zorg dat je een main-area hebt met in de ene hoek de keuken, de andere hoek de eettafel, weer een andere hoek de entertainment ruimte en de laatste hoek voor self-improvement. De ander kamers die je maakt, moeten hieraan grenzen.
Zwembaden zien er mooi uit maar zijn een slechte investering. Als er bezoekers komen, gaan die meteen naar het zwembad in plaats van met jouw Sim(s) te praten. Dus geen sociale interaktie. Wacht dus een flinke tijd met je zwembad.
Als je meer dan drie mensen in je huis hebt met een feest en je TV set is je entertainment voorziener, zorg dan dat je recliners bij je sofa hebt, zodat er vijf mensen tegelijk naar de TV kunnen kijken.

DE KEUKEN

Zorg dat je je keuken zo efficiënt mogelijk organiseert. Dat houdt in dat de trash-can/compactor en de dishwasher/sink aan de buitenkant geplaatst staan voor makkelijk gebruik. Plaats daarnaast de oven en dan wat ruimte (twee ruimtes) om maaltijden klaar te maken. Zorg dat de koelkast in het centrum van de keuken staat. De cappuccino machine staat in de buurt van de dishwasher.
Misschien overbodig maar toch: plaats stoelen om je eettafel. Acht voor bij de kleine en tien voor bij de grotere types. Zo worden alle stoelen gebruikt.
Ruimte is belangrijk, bijvoorbeeld bij je voordeur. Plaats twee voordeuren naast elkaar zodat je genoeg ruimte hebt om mensen te ontvangen en te begroeten als je naar je werk gaat. Plaats sowieso altijd twee ruimtevlakken tussen objekten, behalve in de slaap/ badkamers. Zo moet de TV twee vrije ruimtevlakken er voor hebben voordat je de sofa plaatst, anders gaat het fout met je Sims.

INBREKERS VANGEN

Plaats alarminstallaties vlak bij je deuren maar wel aan de buitenkant. Ze gaan af als er een inbreker in de buurt van je huis komt. Je krijgt 1000 simolean bonus voor iedere inbreker die gevangen wordt!
Zorg dat je niet al te scheutig met je entertainment omgaat. Te veel verschillende dingen geeft te veel verschillende gasten en dat wil je niet. Drie entertainment mogelijkheden is optimaal. Bijvoorbeeld een Hot Tub, een TV/sofa/recliner set en iets aktiefs zoals een leuke Pool Table, Pinball Machine, Stereo, of Basketball Hoop.
Gebruik de muren slim. Plaats zoveel mogelijk meubels en ander dingen er tegenaan. Dus de sofa komt tegen de muur en de TV in het midden van de kamer. Hierdoor hebben de Sims meer leefruimte en bewegingsvrijheid en kun je tevens weer meer ander dingen neerzetten. Probeer ook zo min mogelijk nauwe gangetjes te maken en de dingen die met elkaar hebben te maken, bij elkaar in de buurt te plaatsen. Funktionaliteit gaat boven uiterlijk.

BRANDJES

Als het eten tijdens het koken in de fik vliegt, koop dan een boekenkast met boeken die gaan over... koken! Laat je Sims die boeken lezen en binnenbrandjes & aangebrand avondeten is verleden tijd.
Het maakt geen fluit uit hoe je huis er uitziet wat de muren en de vloeren betreft. Het gaat erom wat er in je huis staat, daar reageren de Sims op. Je kunt dus best botten of drakenkoppen als behangmotief gebruiken of een regenboogtapijt neerleggen of paarse vloerbedekking gebruiken als je dat wilt. Experimenteer er maar lekker op los!











special







The Sims cheats

Cheats zijn eigenlijk overbodig bij dit spel. Bovendien haalt het de typische Sim sfeer onderuit. Maar voor watjes die niet zonder kunnen, heb ik er een paar verzameld.
Druk tijdens het spelen op [CTRL] + [SHIFT] + C en tik de volgende codes in.

klapaucius: $1000 Simoleons
water_tool: Maakt van je home een eiland in het water
set_hour #: Change time of day to # (1-24)
set_speed #: Game speed to # (-1000 to +1000)
interests: View personality and interests of your Sims
autonomy #: Change how Sims think on their own (1-100)
grow_grass #: Laat het gras groeien # (1-150)
map_edit on/off: Edit de map
route_balloons on/off: Basic tutorial on/off
tile_info on/off: Show or hide tile info
log_mask: Set event logging mask
draw_all_frames on/off: Draw all frames on & off
history: Dumps family history file
edit_char: Open/Create Character screen
lot_size #: Change lot size to #
! (= uitroepteken): Herhaalt de laatste cheat nogmaals







The Sims Goodies op Internet

Via www.thesims.com of ander websites fansites kun je blijvend nieuwe goodies ophalen, zoals nieuwe skins, objekten, meubels, complete huizen en ga zo maar door.
Zorg ook dat je Facelift, HomeCraft en SimShow downloadt. Dit zijn programmaatjes waarmee je zelf Sim hoofden kunt maken en je eigen behang, muur en grondpatronen kunt creëren en importeren. Ook kun je nieuwe skins bekijken en in het spel importeren. Heel leuk dus en een must voor de wat gevorderde 'Simmer'.







PowerSales

postbus 1914, 2003 BA Haarlem

Iets te verkopen? Al lang op zoek naar een bepaald spel? Of wil je spelletjes waar je zo langzamerhand echt op uitgekeken bent ruilen voor verse? Dan kun je met je aanbieding of oproep terecht in de rubriek POWER SALES.
Die service is voor onze lezers GRATIS, voor niks dus.
Er zijn eigenlijk maar twee regels, maar daar houden we dan ook strak de hand aan:
1. Commerciële advertenties zijn NIET gratis. Als je een handeltje wil opzetten, moet je ook bereid zijn om te investeren. Neem dan contact op met onze advertentie-afdeling voor de geldende tarieven.
2. Illegale advertenties worden geweigerd. '200 pc-spellen zonder handleiding aangeboden', dat vertrouwen we niet. Bovendien is dat strafbaar.
Voorlopig geven we nog geen maximum-lengte op, maar houd het een beetje kort: ga geen ellenlange titel-lijsten opgeven, onze ruimte is beperkt.
De redaktie behoudt zich overigens het recht voor bepaalde advertenties te weigeren uit ruimtegebrek, uit twijfel over de inhoud of om andere reden, zonder opgave van die reden.

STUUR JE POWER SALES ADVERTENTIE NAAR
POWER UNLIMITED (POWERSALES)
POSTBUS 1914, 2003 BA HAARLEM

Vermeld zowel je naam als je adres!

COMMERCIËLE POWER SALES ADVERTENTIES
De gratis rubrieksadvertenties voor lezers van Power Unlimited zullen gespeld worden. Een commerciële advertentie, geplaatst in deze omgeving, mag zich dus ook in bijzondere aandacht verheugen. Interesse? Neem contact op met VNU Business Publications, Verkoop binnendienst 023 - 5463450; fax 023 - 5465508 voor de speciale voorwaarden, tarieven en formaten.
Maak goede afspraken bij het ruilen, kopen en verkopen van soft- en hardware.
Power Unlimited is niet aansprakelijk voor misgelopen transacties.

Te koop: Diverse Game Boy (Color) spellen zoals: Tweety & Sylvester ƒ49,-, Turok 2 ƒ49,-, Harvest Moon ƒ49,- en Zelda Deluxe ƒ49,-. Alle spellen zijn met handleiding, doosje en plastic zakje/hoesje. Ze zijn geen van allen beschadigd of kapot (ze zijn dus in zeer goede staat). Bel na 16.00 uur naar telnr.0599-238025 en vraag naar Marijn.

Te koop : N64, één controller en vier spellen (onder andere Mortal Kombat 4 en F1 World Grand Prix). Alles in goede staat, inclusief doosjes en handleiding. Alles samen voor ƒ400,-. Telnr.06-50428109. Bellen na 17.00 uur.

Te koop gevraagd: De Amerikaanse Super Nintendo spellen: Zelda, Mario Kart, Mario RPG, Mario World en Street Fighter 2 Turbo. Telnr.0595-432115 (Uithuizen) en vragen naar Conrad.

Te koop gevraagd voor de N64: Re-volt, The New Tetris, Disney's Magical Tetris, Mario Smash Brothers. Telnr.0181-399812 (Hellevoetsluis) en vragen naar Remco.

Te koop voor de N64: Turok Rage Wars voor ƒ80,-. Nog geen twee weken oud. Voor ƒ110,- krijg je Mario 64 erbij. Telnr.035-6853382 (Hilversum) en vragen naar Lex.

Te koop: Classic Game Boy met zes bekende spellen, onder andere: The Lion King, Super Marioland 2, Super Marioland 3 (Warioland), Hook (Peter Pan), Looney Tunes, Jurassic Park. Inclusief een accu en handig luxe koffertje. Spellen allemaal met hun Nederlandse handleiding in hun originele doosjes, in zeer goede staat. Alles samen voor ƒ149,-. Af te halen na afspraak in Helmond. Telnr.0492-528198 na 16.00 uur en vragen naar Rob.

Gevraagd: de originele Game Boy (z.w). Zijn er geïnteresseerden? Over de prijs valt te praten. Als je interesse hebt kun je me mailen. Mail-adres: nighthunter@chello.nl of bel naar 0492-515685 (omgeving Helmond). Vraag naar Dennis.

Te koop voor N64: Airboarder ƒ80,-, Vigilante 8 ƒ80,-, Waverace ƒ30,-, Mission Impossible ƒ30,- en Mario ƒ30,-. Alles (behalve Mario) met doosje en boekje en in zeer goede staat. Telnr.077-3510057 en vraag naar Giel. Helaas heb ik géén vervoer.

Te koop voor N64: F 1 World Grand Prix ƒ40,-, Fighters Destiny ƒ40,-, Mario 64 ƒ50,-, Fifa '99 ƒ50,-, Banjo Kazooie ƒ75,-, Zelda 64 ƒ75,-, Command & Conquer ƒ75,-. Alles in perfecte staat met doosje en handleiding. Telnr. 0317-420500. Bellen na 18.00 uur.
Vraag naar Evert-Jan.

Nintendo

Te koop: Super Nintendo, twee controllers, zes spellen, boekjes, Super Game Boy, adapter. Prijs in overleg. Telnr.0115-564340 na 18.00 uur en vragen naar Evert (Axel).

Te koop: N64, twee controllers, expansion pak, rumble pak en twee memorycards. Inclusief twaalf spellen voor ƒ750,-. Bellen na 18.00 uur en vragen naar Wikke. Telnr.0548-364112 (Holten-Deventer).

Gezocht: Codes voor Pokémon Rood & Blauw voor de Game Boy. Codes kun je mailen naar: thea.veldhuyzen@tref.nl Vermeld wel wat je adres en/of e-mail is, want de beste inzendingen kunnen wel een paar demo's verwachten.

Te koop/ te ruil: N64 spel Rainbow Six. Zo goed als nieuw tegen jouw Re-volt of voor ƒ120,-. Bellen naar telnr.035-5253327 (Huizen) en vragen naar Casper.

Te koop voor N64: Mario 64 ƒ50,-, F1 World Grand Prix ƒ50,-, Fifa 99 ƒ40,-, Fighters Destiny ƒ40,-, Banjo Kazooie ƒ75,-, Zelda 64 ƒ75,-, Command & Conquer ƒ75,-. Alles in perfekte staat, met doosje en handleiding. Telnr.0317-420500. Bellen na 18.00 uur. Vraag naar Evert-Jan.

Te koop: Nintendo 64, inclusief gamecontroller en Mario 64. Prijs ƒ175,-. Telnr.024-6751555 (Beuningen) en vragen naar Albert.

Te koop gevraagd: Oude Nintendo Game & Watch LCD-spelletjes (dubbelklappende of gewone, maakt niet uit). Telnr.0595-432115 (Uithuizen) en vraag naar Conrad.

Te koop: N64, drie controllers, stuur, vijf spellen (Rainbow Six, Mario 64, Mario Kart, Mario Party en Mission Impossible). Alles met originele doosjes en boekjes.
Prijs is rond de ƒ700,-, maar daar valt nog over te praten. Telnr.045-5424488 (Heerlen) of 06-25111622. Bellen ma-vrij na 16.00 uur en vraag naar Jelle of mail naar n.linssen@wxs.nl

Te koop voor Nintendo 64: Blast Corps, Doom 64, Dark Rift, Forsaken, Turok, Mortal Kombat Trilogy, Star Wars Shadow of the Empire, Duke Nukem 64. Alle spellen ƒ75,- per stuk of samen voor ƒ500,-. Met doos en boekje. Bellen tussen 18.00 uur en 20.00 uur en vragen naar Martijn. Telnr.0561-431546 (Noordwolde).

Te koop/ te ruil voor N64: Spacestation Sillicon Valley, Iggy´s Reckin´ Balls, Buck Bumble, Yoshi's Story, Mission Impossible, Bomber Man 64, Pilotwings 64, Blast Corps. Interesse? Mail dan naar wo.Kneep

Te koop voor N64: Mario Kart 64 ƒ40,-, Bust A Move 3 ƒ25,-, 1080° Snowboarding ƒ60,-, NBA Live ´99 ƒ50,-, Rainbow Six ƒ75,-, Goldeneye ƒ60,-, WWF Attitude ƒ75,-, F1 World Grand Prix 2 ƒ75,-, Rayman 2 ƒ90,-. Alles bij elkaar ƒ500,-. Telnr.0316-342046. Vraag naar Mike (na 15.00 uur).

Te koop voor N64: Mario, Top Gear Rally, Blast Corps, Banjo Kazooie, Turok, Mystical Ninja voor ƒ50,- per stuk. Alles voor ƒ250,- of ruilen tegen een ander leuk spel. Telnr.0181-415094 (Brielle) en vragen naar Dennis. Geen vervoer.

PlayStation

Te koop voor PSX: Monaco Grand Prix ƒ40,-, Gran Turismo ƒ25,-, ISS Pro ƒ20,-, Need for Speed 1 ƒ10,-. Telnr.050-5494994 (Groningen) en vragen naar Robbert. Bellen tussen 17.00 uur en 21.00 uur.

Te koop of te ruil voor PlayStation: Duke Nukem 3D voor ƒ25,-. Tekken 1 voor ƒ20,-, Worms 1 voor ƒ20,-. Tomb Raider 1 voor ƒ30,-, Crash Bandicoot voor ƒ25,-, Striker ´96 voor ƒ10,- of alle zes ruilen tegen Tony Hawk´s Skateboarding. Telnr. 0346-211317 (Maartensdijk) en vragen Yannick.

Te koop/ te ruil voor PlayStation: Mortal Kombat 4 ƒ80,-, Battle Arena Toshinden ƒ25,-, Warhammer Dark Omen ƒ50,-, Iron & Blood ƒ40,-, Croc: Legend of the Gobbo´s ƒ30,-, Command & Conquer ƒ30,-, Syndicate Wars ƒ50,-. Ruilen kan dus ook! Bijvoorbeeld: Tekken 3, Tomb Raider 1,2,3, of De Laatste Onthulling. Van Tomb Raider, één spel niet helemaal. Telnr.010-4716204 (Vlaardingen) en vragen naar Remi (geen vervoer).

Te koop: Het originele PSX-spel Tomb Raider 1 (met boekjes). Prijs ƒ19,-. Telnr.046-4859452 (Born) en vragen naar Peter.

Te koop: PlayStation omgebouwd met controller en zestig spellen. Onder andere Resident Evil 3, Tomb Raider 4, Carmageddon, Quake 2, Formule 1 ´99. Prijs: ƒ780,-. Bellen naar telnr.074-2435719 (Hengelo).

Gevraagd: PSX, twee controllers. Zonder spellen. Het liefst omgebouwd. Rond de ƒ250,-. Telnr.0316-342046. Vragen naar Mike, het liefst bellen na 15.00 uur.

Te ruil: Fantastic Four met handleiding voor PSX tegen jouw Tenchu. Bel naar telnr.010-4840483 (Rotterdam). Na 16.00 uur bellen en vragen naar Michael.

Te koop: Vijf originele PlayStation-spellen: Duke Nukem Time to Kill, Dead Ball Zone, Cool Boarders 2, Ape Escape en Die Hard Trilogy. Winkelwaarde: ƒ205,-. Nu bij mij alles ƒ125,-! Alles moet weg en alles is in goede staat. Op=op. Telnr.0413-343791 (omgeving Eindhoven) en vragen naar Erik of Roy.

Te koop: Formula 1, Actua Soccer, Striker + één controller. Samen voor ƒ125,-. Telnr.06-23859624 (Haarlem). Geen vervoer.

Te koop/ te ruil Breath of Fire 3 ƒ55,-, Final Fantasy 7 ƒ45,-, TOCA 2 ƒ50,-, Ninja ƒ50,-. Alles samen ƒ200,-. Of ruilen tegen Tomb Raider 3/4, Ape Escape, Syphon Filter, Chocobo Racing, Crash Team Racing, Spyro 2 of Pac Man World. Telnr.015-3106012 (Nootdorp) en vraag naar Ricky.

Sega

Te koop: Sega 16-bit met controller en negen spellen. Prijs: ƒ100,-. Telnr.074-2435719 (Hengelo) of 06-20947760 en vragen naar Ilhan.

Te koop: Dreamcast met één demo en twee spellen: Sega Rally Championship 2 en House of the Dead 2. Twee controllers, twee Dream Blasters (voor House of the Dead) en één memorycard. Prijs: ƒ700,-. Telnr.06-50683087 (Amsterdam) en vragen naar Earl.

Te koop: Sega Megadrive 2 + 2, controllers, Gamegenie en twaalf spellen. Onder andere Sonic, Street Racer, Royal Rumble, Worms, Lemmings 2, Toy Story enz. Prijs ƒ200,-. Telnr.011-4671639 of 06-50974268 (Hengstdijk) en vragen naar Pascal.

Te koop voor Sega Megadrive: Cliffhanger, Talespin, Davis Cup World Tour, Road Rash 2, Power Rangers, World Cup USA ´94, Gamegenie. Compleet met handleiding en doos. Over de prijs valt niet te corresponderen. Telnr.0523-264181 (Hardenberg). Bellen na 17.00 uur en vragen naar Olaf.

Te koop: Slechts één maand oude Sega Dreamcast, één spel: F1 Grand Prix, VM-card, één controller, rumble pack en demo-cd. Doos en handleiding allemaal inbegrepen. Prijs ƒ650,-. Telnr.06-21652012 (Utrecht).

Gezocht: Megadrive (inclusief Sonic 3, Sonic & Knuckles en Streets of Rage 3) en 32X (inclusief Chaotix). Telnr.0165-567322 (Roosendaal) en vragen naar Ardaan.

PowerSales

PC

Te koop: PC-spellen; Shadow Warrior ƒ55,-, Hardtruck ƒ25,-, A2 Racer ƒ10,-, Perfect Assassins ƒ10,-, Speed Haste ƒ10,-. Of alle spellen voor ƒ100,-. Telnr.074-2435719 (Hengelo) of 06-20947760 en vragen naar Ilhan.

Te koop: PC Compaq Presario 4810, Intel Pentium 233 Mhz met MMX Technologie, 32 MB Ram, 4 GB Harddisk, 16 bits geluidskaart, 2 MB videogeheugen, Fax/ Modem 56 K, 24 Speed CD-Rom, 1,44 MB diskettestation, Windows ´95, Microsoft Office 97, Compaq Windows 95, toetsenbord, 2-knops muis, een aantal (originele) spellen, Creative 3D Blaster Voodoo2 12 MB, 15´´ monitor met geïntegreerde microfoon en twee designspeakers, easy acces buttons op de tower, scart aansluiting zodat je video op de PC kunt aansluiten en de beelden kunt bekijken/ bewerken, HP Desk Jet 690c kleurenprinter. Alles in zeer goede staat. Vraagprijs ƒ2990,-.
Werkend te zien. Telnr.0416-344516 (Waalwijk) vragen naar Ferry (ik heb geen vervoer).

Te koop: Spellen voor de PC, te weten: Outcast ƒ35,-, Dungeon Keeper 2 ƒ35,-, Midtown Madness ƒ25,-, Ceasar 3 ƒ30,-, Streetwars ƒ35,-, Apache Havoc ƒ35,-, Blood 2 The Chosen ƒ30,-, Half-Life met Game Wizard (een boekje met cheats en walkthroughs) ƒ40,-, Shogo Mobile Armor Division met Game Wizard, Grand Touring ƒ30,-, Kingpin Life of Crime ƒ30,-, Carmageddon en splat pack ƒ10,-, Back to Baghdad ƒ10,-, Shattered Steel ƒ10,-, Flight Magic ƒ10,-. Bellen naar telnr.020-3680300 (Amsterdam) na 15.30 uur en vragen naar Michael.

Te koop voor de PC: Diamond Viper 550 16 MB voor ƒ180,-, Diamond Voodoo 2 voor ƒ120,-. Deze zijn zo goed als nieuw, zonder doos, met boekje en installatie-cd. Telnr.076-5613582 (Galder). Bellen na 16.00 uur en vragen naar Niels.

Gevraagd: Ik ben dringend op zoek naar het spel Tower voor de PC. Er hoeft geen handleiding of doos bij. Telnr vanuit Nederland: 003289712248. Vanuit België: 089712248 en vragen naar Bernd na 17.00 uur.

Te koop aangeboden: Resident Evil 1 ƒ30,-, Roland Garros 1998 ƒ20,-, Realms of the Haunting ƒ5,-. Bel naar telnr.020-6133496 en vraag naar Wouter. Ik heb geen vervoer.

Te koop voor de PC: WK Voetbal Avontuur ƒ10,-, Sim City ƒ7,50, Fifa ´99 ƒ25,-. Telnr.0516-520703 (Oosterwolde, Friesland) en vraag naar Tzanto. Ik heb geen vervoer.

Te koop: Intel Pentium MMX 233 mhz, 32 mb geheugen, Intel moederbord, 4.3 gb harde schijf, 3,5 inch 1,44 mb floppy/diskdrive, 24x cd-rom, videokaart + diamond viper v330 turbo (4 mb), 16 bits plug&play soundcard, 80 watt soundblasters, natural windows 98 toetsenbord, 3 knops muis, 14 inch monitor, windows 98 + office 2000 zijn geïnstalleerd op het systeem ! Dit is geplaatst in een luxe minitower, compleet met installatie diskettes/cd´s. Het systeem is in perfekte staat en ideaal voor games!!!
Heb je belangstelling bel dan telnr.0594-213602 (Grijpskerk). Even vragen naar Rik.
De vraagprijs is ƒ1350,-. Vervoer is voor eigen rekening.
De koper mag vier games uitzoeken.

Te koop: PC amd k6 3D now 300mhz, 32 ram, 32 sx cd-rom, 1,44 floppy, Voodoo 23 dfx, 4,1 giga, 15 inch monitor, muis en toetsenbord, en Windows 98 en Office 2000 er op en een paar spellen.
Eén jaar oud voor maar ƒ1900,-. Telnr.0513-629516 (Heerenveen) of 06-27183905.
Bellen na 17.00 uur.

Te ruil: Mijn Formula Sprint stuurwiel en pedaal, en snelle bellers krijgen er drie spellen voor de Formula bij. Te ruil tegen een Pokémon Rood of Blauw met een lijnkabel.
Telnr.0492-464516 en vraag naar Chungkin. Ik heb geen vervoer en doe niet aan post.

Te koop voor de PC: A2 Racer, A2 Racer 2, A2 Racer 3, Grand Prix Speed, Dawn Patrol, Strikepoint. Compleet met handleiding en doos. Over de prijs valt niet te corresponderen. Telnr.0523-264181 (Hardenberg).
Bellen na 17.00 uur en vragen naar Olaf.

Te koop: De Powerweb game encyclopedie ƒ20,-, Tank Racer met doos en handleiding ƒ30,-, Motoracer 1 ƒ15,-, Motoracer 2 met doos en handleiding ƒ40,-, Swat 1 Police Quest met doos en handleiding ƒ15, Microsoft Football ƒ15,-. Of twee spellen van mij ruilen tegen jouw Delta Force 2 of SpecOps 2 US Army Green Berets (beiden met doos en handleiding). Anders de hele koop voor ƒ125,-.
Ik heb ook nog software bij de computer gekregen zonder doos en handleiding, maar snel te begrijpen. Telnr. 0594-517083 (bel tussen 16.30 en 21.00) en vraag naar Arjen. Zelf voor vervoer zorgen.

Gezocht: Codes voor alle PC-spellen die je weet. Het liefst heb ik de codes voor Tomb Raider 1,2,3 en 4.
Ook de nude cheats gevraagd. Codes kun je mailen naar: thea.veldhuyzen@tref.nl

Gezocht: Het muziekprogramma ´Ejay´. In ruil heb ik het muziekprogramma ´DJ Station´. Ook ben ik bereid ervoor te betalen. Graag met doos en handleiding. Telnr.0529-453355 (omgeving Zwolle). Vraag naar Tristan.

Te koop: Originele computerspellen inclusief doos en handleiding. Civilization 2, Civilization Fantastic Worlds ƒ30,-. The Directors Chair ƒ20,-, Star Trek A Final Unity ƒ25,-, Star Trek Generations ƒ25,-, Lords of Magic ƒ20,-, Silver ƒ25,-, Revenant ƒ35,-, Knights & Merchants ƒ20,-, en Might & Magic pakket één tot en met zes ƒ40,-. Alle prijzen zijn inclusief verzendkosten. Bel telnr.020-6818236 (Amsterdam). Alle games zijn voor de PC en samen voor ƒ225,-.

Diversen

Gezocht: Het spel Virtua Pool Hall of een ander snooker spel. Telnr.024-6241361 (Wijchen) en vragen naar Wouter.

Te koop gevraagd: Heeft iemand een walkthrough van de game Men in Black voor de PSX? Prijs:? Telnr.0255-534598 (Velsen-Zuid) en vragen naar Willy.

Gevraagd: 3D Blaster Voodoo2 12 MB. Hij moet in perfecte staat zijn en van het merk Creative zijn. Ook moeten alle installatieprogramma´s erbij zitten. Als dat het geval is, wil ik hem wel tegen een redelijke prijs kopen. Telnr.0416-344516 (Waalwijk). Vraag naar Eddy. Ik heb geen vervoer. Ps: Ik koop alleen iets als ik zeker weet dat hij het goed doet.

Gevraagd: Ik zoek een printer voor de MSX 2. Ik heb ook wel belang bij spelletjes. Telnr.0595-412502 (Uithuisermeeden) en vragen naar Elias.

Te koop: een CD-Deck van het merk Sansui en afstandsbediening (wordt aangesloten op aux-uitgang) ƒ75,-. Bel naar telnr.020-6133496 en vraag naar Wouter.

Gezocht: Een Famicon/Super Famicon en zoveel mogelijk Final Fantasy-spellen. Alle delen zijn welkom. Over de prijs valt te praten. Ook verzamel ik merchandise van F.F. één tot en met acht. Telnr.070-4020259 (Den Haag) en vraag naar Vickey. Schrijven kan ook naar: Vickey, Stortenbekerstraat 383, 2525 SJ Den Haag.

Gezocht: Ik zocht het programma Winkler Prins Encarta 2000 Wereldatlas (de Nederlandstalige). Telnr.0547-382784. Bellen na 18.00 uur en vragen naar Kevin of mailen naar tfmasbroek@hetnet.nl

Te koop: Tarzan (PSX) ƒ90,-, Glover (N64) ƒ60,-, Zelda Ocarina of Time (N64) ƒ50,-. Gevraagd: Blade Runner, Day of the Tentacle, Sam & Max hit The Road, Broken Sword 1+2. Telnr. 0346-571196 (omg. Utrecht), vraag naar Hendrik. E-mail: h.tenBokkel@wanadoo.nl

Gezocht: Info over Schneider Colour Personal Computer en voornamelijk over het (Schneider) spel: Seabase Delta. Ik zit vast in de foodfarm area, geraak niet aan de tafel. Help! Bel naar telnr:003211377436 (Kortessem, België). Het liefst na 17.00 uur en vraag naar Ian.

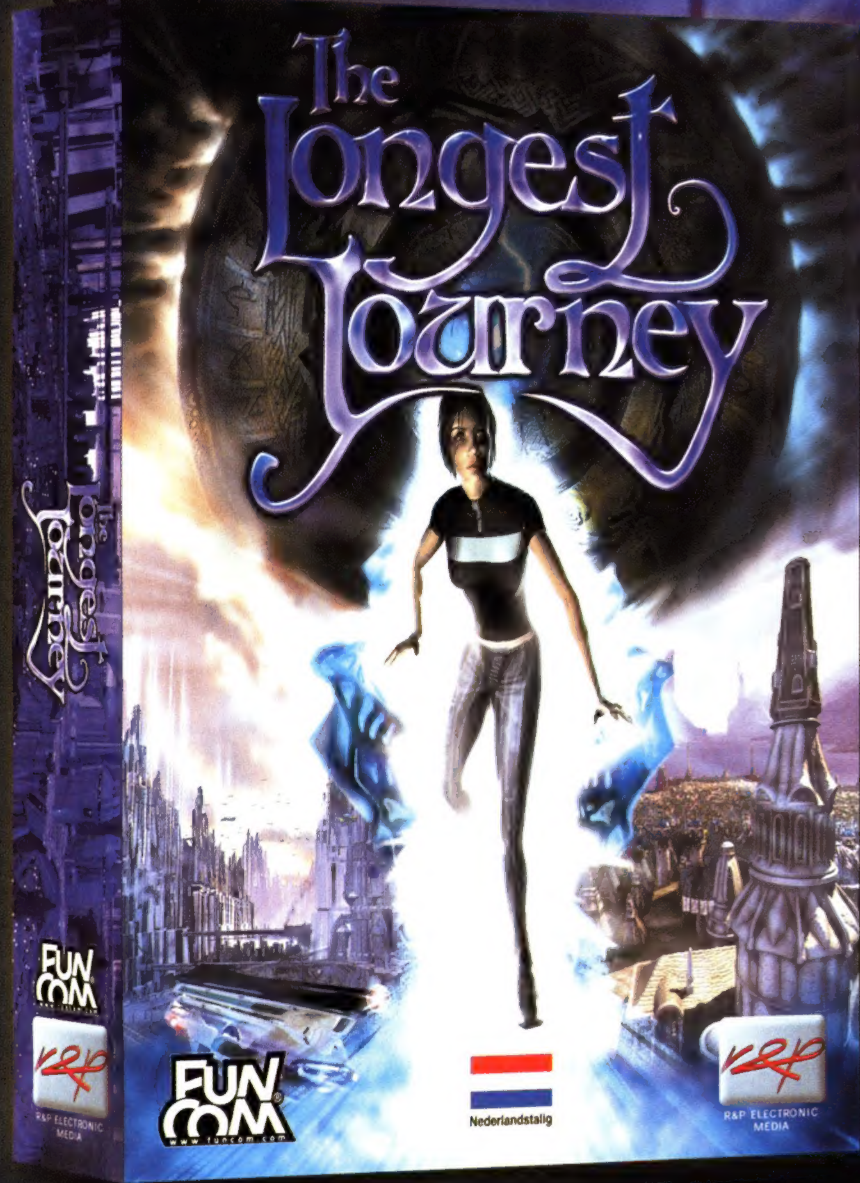
ARE YOU READY TO SHIFT?



Je bent April Ryan.

Je bent een Shifter en hoewel je het nog niet weet, bezit je het unieke vermogen om tussen de werelden te reizen. In jou schuilen de krachten van de balans en het lot van miljarden zielen ligt in je handen. Om de mensheid van de ondergang die je door beide werelden zal voeren en je tot de rand van je bestaan zal leiden en nog veel verder.

De zwaarste reis wordt een speurtocht door je eigen hart en ziel.





8.7.
"Deze game is een Biggy!"



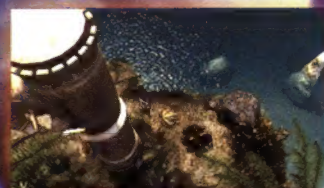
5/5
"Een magische droomwereld"



90%
"Een episch verhaal over een wereld uit balans"



Eén van de meest lugubere karakters van het spel.



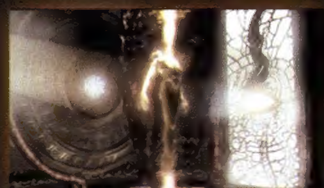
De wereld Arcadia.



Een angstaanjagend plaatje, ook geen prettig persoon.



De wereld na je eerste Shift.



Mystiek & magie is in Arcardia een allerdaags tafereeltje.



De wereld Stark.

- Schitterende animaties • Meer dan 8400 dialogen • Ruim 12 uur gesproken tekst
- 60 sprekende characters • Nieuwste technologie • Realtime 3D & 3D animaties
- Meer dan 150 locaties • Zeer hoog realiteitsgehalte • Magische & High-Tech omgevingen
- Uitzondelijke gameplay • Schitterende muziek • Doorspekt van humoristische dialogen
- Een adventure van epische proporties • 4 cd-rom • De grootste adventure ooit van R&P Electronic Media • Geheel Nederlandstalig • Verzamel de walkthroughs in de PC Gamer

Internet
www.gamessite.nl

Haal snel je gratis demo bij je dealer, want op = op.















Voor meer informatie: Telefoon 020 4535135, Telefax 020 4535133, E-mail info@prodistribution.nl

ZOLDER OPRUIMING...
OH WOW
De Qwifz
DOOR ARYTON
EEN OUDE OLIE-LAMP
WEL WAT SMERIG
VEEG VEEG
VRIJ
EINDELIJK NA 10000 JAAR...
JAA
VRIJ
?!
POEF
ALS DANK VERVUL IK UW DRIE LIEFSTE WENSEN
TAX FREE
DRIE?! HÉ NO PROBLEMO
UNO MULTISTEENRIJK
DUO PAMELA HIJG XXL
TRIO VIAGRA UNLIMITED (VOOR NOODGEVALLEN)
JES
ARF
VOILA
UW WENS IS MIJN BEVEL
ZIP
W...WAT IS DIT NOU...
?!
QWIFFFFFFFF
...WEER?
EEN TEGOEDBON!!
HAHAHA
HAHAHA
GRRR
GEINTJE